
月刊
FALCOM
MAGAZINE
Vol.03
30TH
Falcom
ANNIVERSARY
お待たせしました！満を持して登場！
空の軌跡外伝
レーヴェ物語
啄木鳥しんき
イラスト
メッセージ
ティオの過去に
秘められた物語!?
零の軌跡
四つの運命
今日もハチャメチャ大暴れ!?
みんな集まれ！
ファルコム学園
アニメ『空の軌跡』ゲーム『碧の軌跡』の
情報を大幅強化でお届け！
ファルコムニュース
巻頭特集
『空』から『碧』へ…軌跡シリーズの魅力を語る
近藤社長ロングインタビュー！



FALCOM MAGAZINE

CONTENTS

日本ファルコム株式会社　代表取締役社長

近藤 季洋氏 インタビュー！

9月29日の発売が決定した『軌跡』シリーズ最新作『碧（アオ）の軌跡』。前作『零の軌跡』から続く、ロイドをはじめとした特務支援課の活躍を描いた新たな物語を紐解くべく、『空の軌跡』の第１作目から制作の中心メンバーとしてシナリオなどに関わってきた近藤社長に、物語の魅力、制作秘話などをお聞きした。なお、ゲームのネタバレも含まれるので、未プレイの人は要注意！

日本ファルコム株式会社
代表取締役社長
近藤 季洋



ゲームの開発などを経て、'07年に社長に就任。現在もプロデューサーとして、自らゲーム制作に携わっている。代表作／『英雄伝説Ⅴ　海の檻歌』『ぐるみん』『空の軌跡』シリーズなど



街の人がおせっかいどこかホンワカとした世界観

――まずはシリーズの第1作目の『空の軌跡』についてお聞かせください。『英雄伝説』の6作目として発売された『空の軌跡』ですが、シナリオを制作するうえで『英雄伝説』として外せないポイントなどはありましたか？

近藤季洋氏（以下、近藤　敬称略）：『英雄伝説』として外せないポイントはいくつかあったのですが、一番覚えているのが『英雄伝説』は登場人物が全員〝おせっかい〟ということです。メインキャラクターや街の住人にいたるまで、基本的にみんなが親切で、人を殺すような悪人は滅多に存在しない。『空の軌跡』は『英雄伝説』の3～5作まで続く『ガガーブトリロジー』を終えた次のステップということで新しいことに挑戦しようとしていたのですが、受け継ぐべきこともあるのではないか、という話を企画時のスタッフでよくしていました。世界に危機が訪れているけれども、どこか心が安らぐような、ホンワカとした雰囲気を持っている。ですので、シリアスな展開のなかでも、街の人がノンキなことを言っている……。シナリオ作成時は、そういったシリアスな部分と、クスッとできる部分があるのが『英雄伝説』独特の世界観だと思いますので、そこを両立するように気をつけました。

――逆に新しくチャレンジした部分というのはいかがでしょうか？

近藤：ワイスマンのような、本当の悪人を登場させたことです。あそこは、あえて挑戦した部分です。あとこちらは舞台設定になるのですけど、『英雄伝説1』～『5』までの旅というのは、まるごと世界ひとつを巡るものでした。しかし、ゲームデータが増えたり、マップの表現方法が3Dに変わったことなどで、昔のように街や村を大量生産するのが難しくなりまして……。ただ、そういった〝壮大さ〟というのも『英雄伝説』らしさのひとつでもあると思っていましたので、壮大な世界観を表すためにゼムリア大陸という設定を考えました。

――『空の軌跡FC』のシナリオ制作は、どれくらいの期間がかかったのでしょうか？　また、シナリオのスタッフの人数は何人くらいだったのですか？

近藤：シナリオ制作の期間は忘れてしまいましたが、人数は最初に僕とシナリオライターのふたりでスタートして、最終的にほぼ3人です。

シリアスな部分と、クスッとできる部分があるのが『英雄伝説』独特の世界観

――それはプレイサークエストも含めてですか？

近藤：そうです。ただ、メインシナリオのプロットなどは初期のシナリオスタッフだけでなく、色々な人間が案を出しています。例えば、『SC』のグランセルでのカノーネが決起するイベントは当時の新人が出したアイデアだったりします。『英雄伝説』はファルコム作品のなかでも一番シナリオに時間をかけるタイトルなんです。

豪華なグラフィックのデータといったものは人出が必要で非常に制作費がかかるもので、ウチのような中小のメーカーではなかなか大手メーカーさんに勝負できません。それならばと、〝シナリオでは絶対に負けない〟ということで、頑張ろうと決めていました。ですから、『FC』は時間がかかってしまいました。ただ、シナリオの作業に関しては、ひとりやふたりいればできることなので、スタッフも大人数にはなりません。『空の軌跡』がスタートした時は、シナリオライターと僕のふたりでまずどういうことをやるべきか、連日アイデアを出していきました。例えば、時計をモチーフにした、歯車を使ったモノをキーアイテムとして出したい、新しい舞台はこれまでの『英雄伝説』らしさのある自然豊かな場所であるけれども、技術革新が起きていて、勢いのある時代をバックボーンにしたいなどです。あとは、遊撃士の設定です。冒険者ではありきたりですし、警官だと当時は世界観に合わない気がしたので、シナリオライターのほうが〝遊撃士〟という言葉を持ってきまして。そういっ

たものをひとつひとつまとめながら『空の軌跡』としての形にしていきました。

――ゲームの制作期間はどれくらいだったのですか？

近藤：企画の立ち上げから発売までは2年以上が経っています。当時は僕が企画の段階からひとつのゲームの制作に関わるのは初めてだったこともあり、もちろん制作期間は意識してはいましたが、甘いところがありました。実はファルコムでは、例えば英雄伝説のような大作ＲＰＧでも開発期間は1年半と設定して制作を始めます。ところが他の職種にも言えることですが、ファルコムではひとり何役もこなす場合があるため、例えば途中で『Ｙｓ』の手伝いをしていたり、『ぐるみん』を制作するために半年ほど『空の軌跡』の作業を止めることがありまして。……どのタイトルであっても制作は非常に楽しいんですけどね。ですから『ＦＣ』は実際の制作期間はもう少し短かったりするのですが、発表から発売まで間隔が開いてしまいました。

初めは1本で予定されていた『空の軌跡 FC』と『SC』

――『空の軌跡』は、『ＦＣ』と『ＳＣ』の2作で発売されましたが、初めから2部構成で考えていたのですか？

近藤：最初は1本でした。ただ、そのなかで物語は大きく前半と後半に分かれていましたね。一度リベール王国を巡り、クーデターを阻止したあとにもう一度回るというものがありまして、そこで現状報告などをするのですが、ちょうど企画スタートから1年半ほど経った頃に進行状況を聞かれまして。それで作業内容を整理して答えたのが、「半分です」と。これは生涯忘れることのできない大失敗でした。アイデアをたくさん出したのはいいのですが、膨らみすぎてしまったんですね。2年近くかけて半分しか完成していないものを残り数ヶ月で片付けられるものではないということになり……。何となく脳裏に浮かんだのが、『イースⅠ』と『Ⅱ』だったんですね。ただ『イース』は売れたけれども、「『英雄伝説』で同じようにやって売れるのか？」「1本目が売れなかったら、当然続きは出せないだろう」などの不安もありまして。端折ってでも1本に収めるか、それとも2本にするか、一週間ほど悩みました。そこで、創業者の加藤が2本に分けてやってみろ、と背中をそっと押してくれまして。元々シナリオスタッフ



には、もし2本に分けたら面白いことができるという思いが頭の片隅にあったんです。『ＦＣ』の結末となるヨシュアの件ですね。物語を端折って収めるより話題になり、盛り上がるゲームにできるのではと考えて、チャレンジの気持ち半分と、不安半分とで物語をふたつに分ける決断をしました。

――ＰＣ版ですと、『ＦＣ』と『ＳＣ』の発売の間隔がしばらく開いていましたね。

近藤：1年と9ヶ月ぐらいですかね。間にやはり他のタイトルが入ったのと、『ＦＣ』が完成した時点で『英伝』チームは一回解散したんです。なので、『ＳＣ』は少人数で制作を始めたんですよ。ただ、いくら膨れ上がったとは言え、一本のゲームをふたつに分けたので『ＳＣ』はゲームボリュームが足りないだろうと考えました。そこで、もうちょっとストーリーの密度を高めようということになりまして。……しかし実際に完成してみたら『ＦＣ』より遥かに凄いものができあがったという。

――密度がありすぎなくらいでしたよね（笑）。

『FC』と『SC』――ふたつの作品に分けたことで、新しいチャレンジができた

近藤：ええ、ふたつ目の大失敗です。『ＦＣ』の倍ぐらいになりまして。この件で今は作業管理に関して、かなり慎重になりましたよ。当時は追加しなくてよかったのでは？　と上司は元より同僚からも言われたくらいで。『英雄伝説』のスタッフというのは、『英雄伝説』が好きで入社した人も多いんですね。ですので、アイデアが湧くように出てきまして……。それを常に整理してまとめているのですが、まだ採用していないアイディアもあるくらいなんですよ。そこから、どんどん設定が広がり、今の『軌跡』シリーズになっています。

――ところで『空の軌跡ＦＣ』と『ＳＣ』の物語のテーマを教えていただけますか？

近藤：『ＦＣ』と『ＳＣ』はシンプルです。「対照的な女の子と男の子のキャラクターがいて、ひとりが光、ひとりが闇に対応しており、そのふたりが動乱のなかで絆を深めあっていく」。

今考えれば、もうちょっとカッコいいことを言えるのかもしれな





いのですけれど、当時は僕らがまだ入社から2、3年ぐらいでガムシャラにやっていた時期で、そのなかで人気のあるタイトルを制作するというプレッシャーもあり、まずは『英雄伝説』の特徴であるキャラクターのドラマをきちんと見せようということで先ほどのテーマに決めました。またこれは自分たちに向けたテーマなんですけれども、今までの『英雄伝説』がやってないことを提示したいということもありましたね。それまでの『英雄伝説』は、純粋なファンタジー世界でした。そこで『空の軌跡』では、ある程度SF的な要素を絡めた世界に挑戦しようということになりまして。そこから導力器（オーブメント）であるとか、導力革命で科学技術のある程度発達したリベール王国という舞台が生まれました。スタッフの間では、リベール王国のイメージは〝王政の残るヨーロッパの小国〟という話がありましたね。女王様が治めていて、上品で頭も良く、紅茶飲んでいそうな（笑）。僕と同世代のスタッフは作家の田中芳樹さんの作品をよく読んでいる世代なんですよ。ですから、氏の作品の『アップフェルラント物語』が何度か会議の中で出てきまして、影響されている部分があると思います。

——確かにゲームが『FC』、『SC』と段階を踏んだことで、キャラクターのドラマは深まった印象を受けましたね。また、『SC』をプレイした際、「ああ、リベールに帰って来た」という懐かしさも感じられて……。

近藤：ふたつに分けたことで、色々なことにチャレンジできたと思います。また、『空の軌跡』の2作がなければ、『零の軌跡』と『碧の軌跡』もなかったと思いますし。いつだったかあるブログで『FC』と『SC』のプレイインプレッションを見たことがあるんですけれども、「続編なんだからキャラもマップも同じで何が悪い？　といった割り切った作り方が凄い！」というようなことを書かれていたんですね。これは他社さんがやろうと思ったら、かなり勇気がいることだと思うんですよ。ファルコムの場合は、もともとベースとしているのがPCゲームだったのでそういうものに取り組み易かったのもありますし、ファンのみなさんがしっかり応援して待っていてくださるという部分でもチャレンジしやすかったのかな、と思います。

——ちなみにふたつに作品が分かれたことでチャレンジできたことというのは？

近藤：先ほどもいった、2作に分けたことでドラマの密度が上がり、ゲーム全体を盛り上げることができたのが一点。あとは、例えばアネラスは『SC』からレギュラー入りしたキャラクターなのですが、元々あういう形で登場する

予定はありませんでした。彼女を使って序章を作ったり、ゲーム内のSDキャラしかなかった遊撃士メンバーにきちんと顔グラフィックを付けるなど、『FC』でやり切れなかった部分をフォローしたり、ファンのみなさんの声をゲームに反映できたことです。これは『FC』と『SC』に限らず、それ以降の『軌跡』シリーズでも意識していることですね。

『空の軌跡 FC』&『SC』から『零の軌跡』への橋渡しとなる『the 3rd』

——では次に『the 3rd』についてお聞かせください。こちらが企画されたのは、『FC』と『SC』が発売されたあとですか？

近藤：実は、『the 3rd』と『零の軌跡』はほぼ同時スタートなんですよ。〝鉄は熱いうちに打て〟ではないですけれども、『FC』や『SC』に入らなかったアイデアやエピソードを、ファンのみなさんがきちんと思い入れを持った状態でプレイしてほしいという思いがありまして先にこちらを発売しました。また、『零の軌跡』、当時は社内で『英雄伝説7』というタイトルだったんですけれども、システムなどのゲームのフォーマットを多少変えるということが決まっていたんです。そんなこともあり、『SC』までのシステムを継承できる『the 3rd』を先に手がけようということになりました。

実は『the 3rd』の物語と、『零の軌跡』のクロスベルの物語、帝国の物語と3つの物語が存在した

——個人的に『the 3rd』で面白いと感じたところは、ケビンは主人公であるけれども、パーティに参加するキャラクターの過去などが一度に体験できることでした。

近藤：多分、そこが一番の売りだったと思います。各キャラのエピソードが断片的なので、ひとつの流れに添って提示していくのは無理がありますし、どうしようと悩んでいました。そこでレクルスの方石というアイテムを考え、《影の国》という異世界で冒険し、そこにある扉で個々のエピソードを見ていくという形にしました。

——最近、『the 3rd』の扉でのエピソードを改めて見てみたのですが、クロスベルであるとか『零の軌跡』への伏線がいっぱ



いあって驚きました。『零の軌跡』をプレイする前に、なんで振り返っておかなかったのかと、悔しく感じました（笑）。

近藤：もともと『英雄伝説7』と『空の軌跡』の間の物語が作れれば、ということがあって『the 3rd』は制作された面もありますから。そこで次の舞台、事件への伏線が語られ、ユーザーのみなさんの興味をそちらに向けるという。実は最初は3つの案があったんです。ひとつが『the 3rd』の物語で、もうひとつが『零の軌跡』のクロスベル、もうひとつが帝国だったんです。

ではどれを始めようということになって、順番的にも、環境的にも『the 3rd』をまずやりましょうという形になりました。スタートがほぼ同時ということもあり『零の軌跡』のアイデアも出始めていたので、シナリオライターがプロットを持ち寄り、今の『the 3rd』の形になりました。

――『the 3rd』で、世界も凄く広がりましたよね。

近藤：リベール王国だけではなく、世界を広げていくという橋渡しに。それも1本の橋ではなくて、色々な方向に伸びていく橋渡し的な役割を『the 3rd』には込めています。ですからオズボーンが登場したり、レンがクロスベルにいるという情報が聞けたり……。ここから一気に世界が広がったうえに、物語は『零の軌跡』に向かっていくので、『the 3rd』をプレイされたうえで『零の軌跡』を遊ばれたユーザーさんは、ひとつの広がった世界観のなかで物語を楽しんでいただけると思いますし、ここから『碧の軌跡』にもつながっていく部分もあります。

出会いの部分は圧縮して、より絆やチームワークができあがっていく過程を細やかに描写しています

――『the 3rd』で広がった世界観というのは、『FC』や『SC』の頃から考えられていたものだったのでしょうか？

近藤：『FC』の段階から、ぼんやりとはありました。ただ、ゼムリア大陸のどのあたりにどの国があっていうのはしっかりとはまだ見えてなかったんですけれども。その辺がまとまってきたのは、『SC』を終えたあとくらいです。実はリベール王国の地図は僕が考えたんですよ。その延長で『SC』の制作中に一度ゼムリア大陸の地図を起こしました。その後、シナリオスタッフが引き継いで、ノーザンブリアであるとか、レミフェリアであるとか、だいたいの位置を決めたようです。この地図はまだ開発チームにも見せていないようですが。

――ところで、『the 3rd』の物語のテーマはどういったものだったのでしょうか？

近藤：『the 3rd』は、「過去を乗り越える強さ」です。それはもちろんエステルにもありましたが、もともと『SC』のラストでケビンが非常に重要なセリフを言っておりまして。それをいつか完結させようと考えていたんです。ただそれは『英雄伝説7』なのか、『the 3rd』なのか、最初の段階では悩んでいましたが。世界観を広げるというのであれば、七耀教会勢力、もしくは《身喰らう蛇》が主人公でもいいのではないかという話も出ていました。でも、執行者が主人公だと街の人と堂々と話ができないのでは？　ということもありまして（笑）。色々と悩んだ上でやはり教会で、ケビンを主役にする案が採用されました。ライターの思惑としても、ケビンであれば過去との対話であったり、乗り越えて行く強さに特化した物語が作れるのではないかというものがあったようです。



――プレイヤーからすれば、『SC』である程度ケビンというキャラを知ったうえで、『the 3rd』で彼の過去のトラウマに触れる形になりますからね。

近藤：ケビンが主人公であれば、人間の内面的な方向に向けて物語が描けるという条件がそろっていたんです。『FC』と『SC』では、舞台が丸ごと新しいものなので、そこにヨシュアなどの過去のトラウマ話を持ち込んでしまうと、前置きが長くなってしまう可能性があると思うんですよ。『the 3rd』の場合は、すでにユーザーのみなさんが『空の軌跡』の世界観を知ったうえでプレイされるので、内面を描くのにうってつけだった。

――それに『the 3rd』からは、七耀教会を初めとしたゼムリア大陸のより深い設定もわかりますし。

近藤：『空の軌跡』の世界にもっと踏み込んでみたいと思う人にはうってつけのタイトルになったと思います。もし、これが最初からコンシューマーでの発売だった場合は、物語の内容も、もっと新しい人を意識した内容に変わっていたかもしれないですね。もしかしたら、『零の軌跡』のほうが先に発売された可能性もあります。『零の軌跡』は、“零”からのスタートなんですね。『the 3rd』は『空の軌跡』の物語を踏まえたうえでの物語なので、ちょうど対照的な存在になるんです。ですので、いい形で棲み分けができたのではないかと感じています。

新たな『軌跡』シリーズとして登場した『零の軌跡』

――次は、『零の軌跡』についてお聞かせください。新たな『軌跡』シリーズとしてスタートした『零の軌跡』ですが、先ほどおっしゃっ

ていましたが、作業のスタートが『the 3rd』と同じだったのでしょうか？

近藤：シナリオ的な着想が同時ということで制作は違います。『SC』のあとに『空の軌跡』を開発していたメンバーが、引き続き『the 3rd』をやるメンバーと、『零の軌跡』もしくは他のタイトルのヘルプに行くメンバーとに分かれたんです。『零の軌跡』が具体的に動き始めたのは、『the 3rd』が終わってからになります。

――『零の軌跡』は、PSPの発売が前提で作られたと思うのですが、PCとPSPでシナリオ作成時に意識したことはありますか？

近藤：ハードが変わるから何かを変えるということは、あまり意識しなかったですね。ただ、ユーザーさんの傾向については考えました。コンシューマーのユーザーさんに楽しんでもらうには、『空の軌跡』と同じでいいのかというのが念頭にありまして。

ファルコム作品は、ゲーム内容やビジュアルが控えめというか、おとなしめなイメージがあるのではないかと感じていました。それはそれで良さがあって、噛めば噛むほど味が出てくるような面もあります。ただ、コンシューマーのユーザーさんに受け入れてもらうためには、もう少しビジュアル的な面も意識したほうがいいのではというのがありましたね。ですから、『空の軌跡』のときにように片田舎から徐々にスタートするのではなく、最初から全開でいこうと決めました。

――見せるところから最初から見せる、という感じでしょうか？

近藤：経緯がバラバラの仲間が最初から4人そろっていて、都会を舞台に僕らは生きていく、といった感じのほうがこれまでとは違ったイメージも出せますし。こちらのほうが、前置きが長くなりすぎず、コンシューマーのユーザーさんにも見てもらいやすいのではないかと考えました。



――『零の軌跡』は4人で、それぞれの物語も描くという部分で『空の軌跡』からシナリオの着想なども変わって来ていると思うのですが、ストーリーでのテーマを教えてください。

近藤：よくネタにされるんですけど（笑）、「壁を超えていく若者たち」です。これはコンシューマーを意識した部分もあるんですけど、『英雄伝説』らしくもあり、今までこれをシリーズで明確に取り組んだことのない題材だったというのもありますね。もちろん壁を越えて行くというのは普遍的なモチーフなので、これまでも描いてはいるんですけど。例えば初代『英雄伝説』であれば、主人公の王子がクーデターを起こされるということが壁なんですが、もっと身近で、10代20代のユーザーのみなさんにも共感してもらえるような壁。例えば、理不尽な大人の世界であったり、社会であったり……。こういったものは、ファンタジーの中ではより規模の大きな試練として語られることが多いと思うのですが、社会のシステムであるとか、体制など、より身近で具体的なものでやってみたいという気持ちがありました。他に今までの『英雄伝説』シリーズと明確に違うところは、4人でひとつということです。今までの『英雄伝説』の定石から言うと、まず主人公がひとりかふたりでスタートして、そこからひとりずつ仲間に加わっていく形をとっていたのですが、今回は終始4人というのは最初から決まっていました。その4人が、壁に立ち向かっていく姿を描く……。

――『零の軌跡』では、物語を進めていく過程で、特務支援課の4人それぞれの過去がわかっていくのも印象的でしたね。

近藤：出会いをじっくり描くのも重要ですけど、今回は逆にそこをぎゅっと圧縮してしまって、より絆やチームワークができあがっていく過程を細やかに描写しています。そちらのほうが、ロイドたちの関係をより深く、わかりやすく描けるのではないかという話が打ち合わせ時にありました。

『零の軌跡』ではあくまでもバックボーンとして描かれたものが、大きなうねりになっていくのが『碧の軌跡』の物語です

――特務支援課の活躍を描く際にも、そういった点は気をつけたポイントになるのでしょうか？

近藤：これはもう、一番気を使っている点です。ユーザーさんのアンケートで、ロイドが好き、ティオが好きなど、個別に好きというのはもちろんあるんですけど、『零の軌跡』では4人が好き、特務支援課のチームの関係性が好きとおっしゃってくださる方が圧倒的に多いんです。これは、成功だったなと思っています。実は、現在『碧の軌跡』の情報公開が始まっていますが、ランディがまだキャラクターの紹介で登場していないんですね。そこはゲームの展開を考えて、そうなっているんです。どういうことなのか、今後の情報を楽しみにしていただければと思います。

――ちょっとお話がずれてしまいますが、今お話に出たランディなんですが、彼はクロスベルに来る前に猟兵団に所属していましたよね？　猟兵団は『軌跡』シリーズではよく聞く名前なのですが、いったいどういった存在なのでしょうか？

近藤：文字通り傭兵の集団ですが、野盗の類よりかははるかに組織だっていて、場合によっては国の命運を左右するような力を持つ武力集団ですね。設定的なところで言えば、猟兵団ごとで特色が違



います。ランディのバックボーンとして出てくる〝赤い星座〟というのは、ゼムリア大陸の西部に神出鬼没で現れる最強の武力集団なんですね。それに対して、例えばノーザンブリア自治州を拠点とする北の猟兵は《塩の杭》で国土が塩と化して国の経済が破綻したため、食い扶持を稼ぐためにやむなく猟兵団をやっています。あとは、《結社》に利用されて帝国の遊撃士協会を壊滅させたジェスター猟兵団。このほかにも、色々な猟兵団がいる設定になっています。ゼムリア大陸の西部は、不戦条約などで見た目は平和に向かってはいるのですが、まだまだ不安定どころか、争いの火種はあちこちに残っています。猟兵団は、そんな動乱の時代の産物ですね。

『英雄伝説』史上最高のクライマックス『碧の軌跡』がついに始動

——最新作の『碧の軌跡』についてお聞きしたいんですが、タイトルを『零の軌跡』ではなく『碧の軌跡』に変えられた理由を教えてください。

近藤：『空の軌跡』にならって『零の軌跡ＳＣ』という案も出たのですが、今回の『碧の軌跡』は『ＳＣ』というタイトルでは片付けられないくらいの大事件が起こります。『空の軌跡ＳＣ』のときのような感覚でプレイされていると、きっと驚かれると思います。そういうこともあり、販売の人間が〝『英雄伝説』史上最高のクライマックス〟というキャッチコピーを考えました。それに『碧の軌跡』には、『2』や『ＳＣ』では伝えられないイメージもこめています。プレイしていただければ、『空の軌跡ＳＣ』を越えるクライマックスを楽しんでいただけると思います。

——シナリオ作成で、メインのパートはもう終わっているのでしょうか？

近藤：メインはもう終わっていますね。ただこれから演出のブラッシュアップであったり、スクリプトの入力などもあるので、まだまだこれからが大事なところです。スタッフは、今が一番忙しい時期です。

——先ほど〝最大のクライマックス〟とおっしゃっていましたが、それはメインのシナリオを読まれての感想ですか？

近藤：それはシナリオが上がるどころか、プロットの段階で見せてもらって、これは来たな、と思いましたね。それほどの仕掛けが用意されています。あとプロットだけでも、小説一冊以上のボリュームがありました。

——それは凄いですね。ところで『碧の軌跡』のメインビジュアルやロゴにキーアがいますが、やはり本作では彼女がキーパーソンになるのでしょうか？

近藤：そうですね。『零の軌跡』では、ロイドの兄・ガイと同様に、彼女の謎が残ったままになっていますので。というか、『零の軌跡』でのキーアは、マスコット的なキャラクターではあったけれども、そのほとんどが語られていない（笑）。『英雄伝説』は、非常に緻密で、細かいところまで物語を描くシリーズなので、このままにしておくワケはありません。

——キーア関連で言うと、Ｄ∴Ｇ教団についても謎が残されたままになっていますね。穴あきの資料であったり、ヨアヒムがなぜキーアが巫女で、教団にとって重要な存在なのかを知っていたのかなど……。

近藤：あの辺りの設定に関しては、本当に二重三重に色々な伏線を張り巡らせています。キーアの天真爛漫な性格でさえ、大きな意味を持つんです。彼女に関してはすべての謎が解けるはずですのでご期待ください。

——すでに雑誌などで《身喰らう蛇》の第七柱・アリアンロードも発表されていますが、『碧の軌跡』ではついに彼らが動き始めるのでしょうか？

近藤：そうですね。今までやるぞ、やるぞと言っていた計画があったと思うのですが、それが『碧の軌跡』で実行されます。

——ところで《身喰らう蛇》と七耀教会、Ｄ∴Ｇ教団は、敵対関係にあるのでしょうか？

近藤：《身喰らう蛇》などと比べると、Ｄ∴Ｇ教団はかなりランクが落ちますね。現状お伝えできるのはゲーム内で明かされているることぐらいなのですが、《結社》と教会に関しましては敵対していると言っていいと思います。お互いに動向を常に探っているという状態です。

——『碧の軌跡』をプレイすれば、その関係というのはわかったりするのでしょうか？

近藤：楽しみにしていてください。教会に関しては、『零』でクロスベルの教会に教区長がいましたが、彼が教会のなかでどういう立ち位置か語られているところがあるんです。そこはちょっと注目してください。

——《身喰らう蛇》だけでなく、教会も物語に絡んでくるのですか？

近藤：『零の軌跡』はロイドたちの物語で、彼らについては十分描かれたと思うんですよ。次のステップとなる『碧の軌跡』では、やはりゼムリア大陸のお話になっていくと思うんです。ですから、『零の軌跡』のときにバックボーンだったことが大きく前面に出てくることになると思います。《結社》や教会も、そういった世界のなかの要素なので、必然的に関わってくることになるかと。

——期待は膨らむばかりですが、



ところで『碧の軌跡』が発売される前に『零の軌跡』を再プレイするとして、注目しておきたい人物や、押さえておきたいポイントを教えていただけますか?

近藤：それを言うと、ネタばれになるんですけれど(笑)。先ほど言った教区長、それにキーアですね。彼女に関しては、行動、セリフ、表情、すべてです。それらが全部結びついて明かされる謎は、やはり大きなものになりますね。キーアは、本当に無駄のないキャラなんですよ。あとは、明確に『零の軌跡』のラストで謎を残して終わっている人物は、やはり『碧の軌跡』で重要な役割を果たすのでフォローしておいたほうがいいと思います。ガイもそうですし、それからバレバレなリーシャとか(笑)。

――プレイヤーとしても、彼女の動向は気になりますね。

近藤：リーシャはロイドたちと今後も関係を持つんでしょうけど、その関係がどう変化していくかを追いかけるのも面白いと思いますし。それから先ほども軽く触れましたが、ゼムリア大陸。というか、クロスベルという街そのものの歴史ですね。そこが重要な要素として出てきます。『零の軌跡』ではあくまでもバックボーンとして描かれたものが、急にパッと目の前に現れて大きなうねりになっていくのが『碧の軌跡』の物語なんです。クロスベルの歴史的な部分は、『零の軌跡』の色々なところに伏線として埋め込まれているので、チェックしてほしいですね。

現在スタッフが総掛かりで『碧の軌跡』を制作し作業もラストスパートに入っています。

――先ほどおっしゃっていた、猟兵団の〝赤い星座〟も注目したいところです。

近藤：〝赤い星座〟については、『the 3rd』から名前が出ているんです。普段ならスルーしてしまうようなセリフなどが『碧の軌跡』の伏線になっていたりしますので、『零の軌跡』だけでなく『the 3rd』もプレイしていただければ、さらに楽しめると思います。ちなみに『the 3rd』のゲーム序盤に訪れる豪華客船ルシタニア号に盲目のジャーナリストがいるのですが、その人物は注目してみるといいかもしれません(笑)。さすがにちょっと細かすぎかもしれませんが。

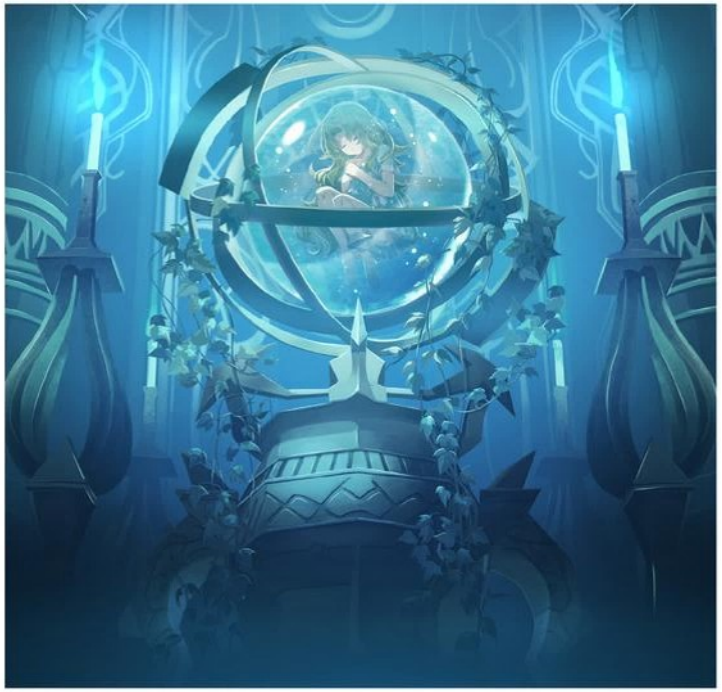
『碧の軌跡』、そして『軌跡』シリーズの未来

――今までお話を聞いただけでも、《身喰らう蛇》や七耀教会、教団と、ゼムリア大陸の謎などが次々と明かされていますが、『空の軌跡』『零の軌跡』と来て、今までゼムリア大陸の物語は全体の何割ぐらい描かれたのでしょうか?

近藤：それはまだ、わかりません。ただ、この世界のお話はきちんと最後まで決着をつけたいと思っておりますので、ご期待ください。

――構想自体はすでにありますか?

近藤：かなりまとまってきていますが、作業を走らせながら考えている部分もあります。特に《至宝》の話は全部きちんと決着をつけたいですね。



――そうですね。『碧の軌跡』についてはまだわかりませんが、現在は『空の軌跡』で登場した《空の至宝》しか登場していませんからね。

近藤：そこは社員からもよく突っ込まれるところで耳が痛いのですが、柔軟に考えていきたいですね。《至宝》vs.《至宝》という話があってもいいのではないかと思いますし(笑)。

――では最後に、『碧の軌跡』を楽しみにしている読者にコメントをお願いします。

近藤：『零の軌跡』を作り始めたときに、すでに『碧の軌跡』の構想はあったんです。ただ、『零の軌跡』から『碧の軌跡』にバトンタッチする手法は凄く考えまして。『空の軌跡FC』のときはパツンと切ってショッキングな方法で終わらせたのですが、それをもう一度とは思っていませんでした。『零の軌跡』では、「え? 続きあるんだ?」って形にしたかったんです。ところが発売してみて、ユーザーさんの感想などを見ていると、「続きはもちろんあるよね」という意見が多くて、ガクッときたんですが逆に非常に心強かったです。そういうものを見つつ、早くみなさんに情報をお伝えしたいと強く思いながら制作してきました。ようやく3月に発表できて、予想以上の反響をいただきまして大変、うれしく思っております。また、そんなみなさんの応援の言葉をエネルギーに変えて、現在、スタッフが総掛かりで『碧の軌跡』を制作し、作業もラストスパートに入っています。〝『英雄伝説』最大のクライマックス〟というキャッチコピーに恥じないくらいの物語が準備できたと思いますので、ぜひ9月まで楽しみにお待ちください。



ファルコムニュース

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！



Natural Photo Clock

ファルコム歴代作品が時を刻む!

iPhoneまたはiPadで楽しめる時計付きカレンダーフォトスタンドアプリ「Natural Photo Clock」と日本ファルコムのコラボレーションが実現。ファルコム歴代作品のイラストと音楽でデスクトップを飾ろう。シリーズ第１弾は『空の軌跡』ほか４タイトルを配信する。５月配信予定。各４５０円(税込)。アプリ本体はAppStoreにてダウンロード可能(無料)。



英雄伝説 碧の軌跡 ワジver.シルバーペンダント

ファン必見のアイテムを手に入れろ!



『零の軌跡』に続き『碧の軌跡』にも登場する大人気キャラクター、ワジ・ヘミスフィア。彼の持つ戦術オーブメント導力器、エニグマに付けられているアクセサリーをモチーフにしたペンダントが登場だ。日本ファルコム３０周年を記念したロゴが箔押しされた特製ケースに入れてお届けする。６月下旬発売予定、９４５０円(税込)。予約受付は５月２３日まで。

英雄伝説 空の軌跡オンラインMobile

みっしぃハンマーをＧＥＴせよ!



『英雄伝説 空の軌跡』をベースとした携帯ＭＭＯＲＰＧ「空の軌跡オンラインMobile」では、５月２日まで"みっしぃハンマーをＧＥＴせよ"イベントを開催中。クォーツを成長させてゲーム内で装備できるアバターアイテムをもらえるチャンスだ。また、現在公開中のロレント、ボースに続いて新マップ「ルーアン」も準備中。ますます広がる世界に期待だ。

30周年記念企画 ファルコムヒロイン総選挙

きみの１票がねんぷちに!

日本ファルコム×グッドスマイルカンパニー×電撃PlayStationのコラボ企画が始動！ファルコム歴代ヒロインの人気投票を開催して、上位３位にランクインしたキャラはなんと「ねんどろいどぷち」として商品化される。投票は電撃オンライン内にオープンする特設ページで１日１回、好きなキャラを３人選んで投票しよう！（４月２８日～５月３１日まで開催）

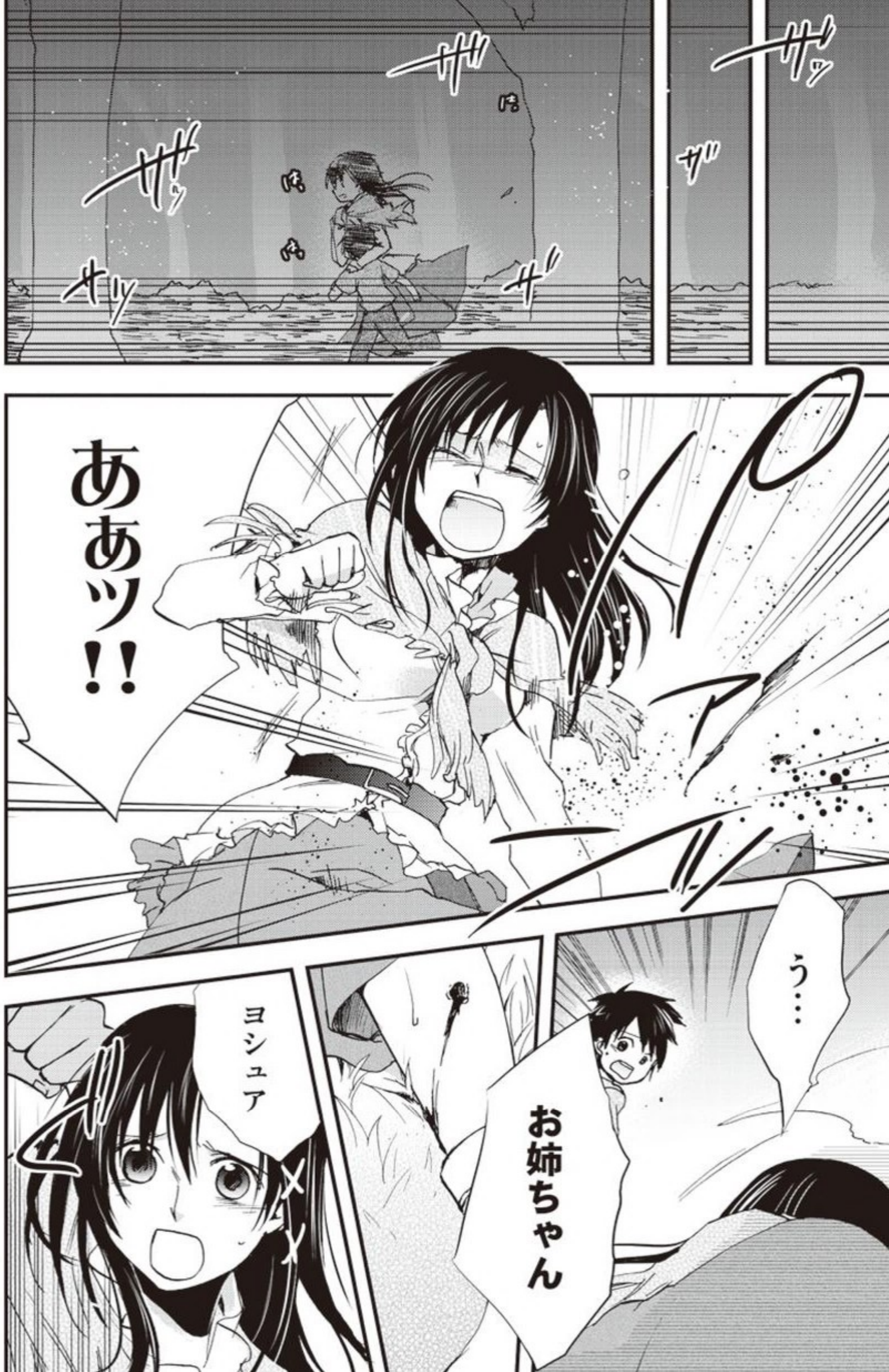
零の軌跡アプリ

きみの携帯がエニグマに変身!



時計、カレンダー、ゲームなど多数の機能がついた『零の軌跡』のAndroid用アプリが発売される。タッチすると表情が変化する「ライブ壁紙」やクォーツをはめ込んで機能を選択する「エニグマモード」など、ファンにはたまらない楽しみが満載となっている。５月下旬キャラアニより発売。

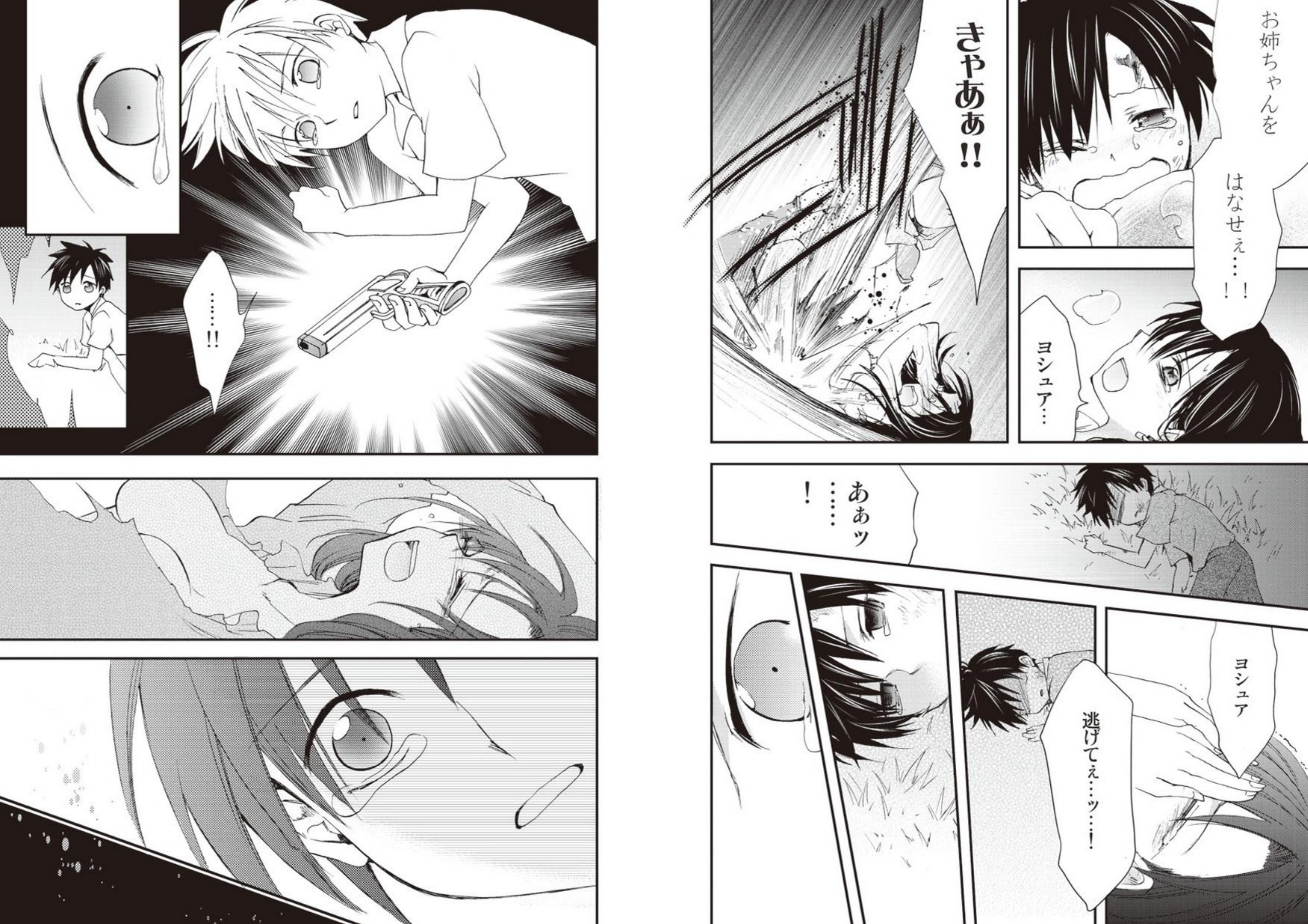
※画像は開発中のものです。製品とは異なる可能性があります。


ザッ
ザッ
ザッ
ザッ
ザッ
ああッ!!
う…
ヨシュア
お姉ちゃん


はっはっ
はっ
つかまえたぁ
あっ……!
ズル…
や…!
お姉ちゃん!!
はなせ
はなせ
はなせぇっ!!
おッ…
お姉ちゃんを
はなせ
はなせ
!


邪魔だガキ
ヨシュア!!
きゃあ
…へへ…
待ち伏せもしてみるもんだな


てっきり外れだと思ったぜ
やッ…
いやぁアッ
嫌
やめてっ…
お願…
……
せ…
ヨシュアッ…


お姉ちゃんを
はなせぇ…!!
きゃあぁ!!
ヨシュア…
あぁッ……!
ヨシュア
逃げてぇ…ッ…!
……!!



……ッ
ぽた…
……あ…



ヨシュア!!
あ
ヨシュア
ヨシュア 大丈夫!?
あっ……!
ごめんね ヨシュア
大丈夫…
お姉ちゃんは 大丈夫…!!
…おねえちゃ……
お姉ちゃ あんっ…
ヨシュア
もう 大丈夫
今のうちに 逃げ…


…殺す
殺す
殺す
殺す!!!
お姉ちゃん
お姉ちゃん!!
うぁ
あッ
あッ!!

…大丈夫よ ヨシュア
ヨシュアはちゃんと
お姉ちゃんが…守るから…!


…う
うううう
うぁあああぁあ
ああああああ


…ヨシュア
カリン…？


ぐす…
ぐす…
……
レーヴェ…!!
ッ…ヨシュア
大丈夫か
カリン!!
…よかった
レーヴェ…
無事だった…のね…
カリン…!
待ってろ
今すぐッ……
ヨシュアは…
ヨシュアは
無事…?
ねぇ レーヴェ
ああ
無事だ!
ヨシュアは
無事だ
それよりも
カリン
お前のほう
がッ…
ヨシュア


よかった
ヨシュア……
…おねぇ
ちゃ…？
……
レーヴェ
ヨシュアを
おねがい


…おい
カリン
なんだよ
それ
カリン
あ…っ
あぁっ…
なぁ
カリン
カリン


……
…カリン…
この一夜のことは
後に「ハーメルの悲劇」と呼ばれた
俺とヨシュアを残してハーメル村は壊滅し
事件を引き金にエレボニアとリベールの全面戦争が始まった
ハーメル襲撃がリベールの侵略であるとされていたからだ

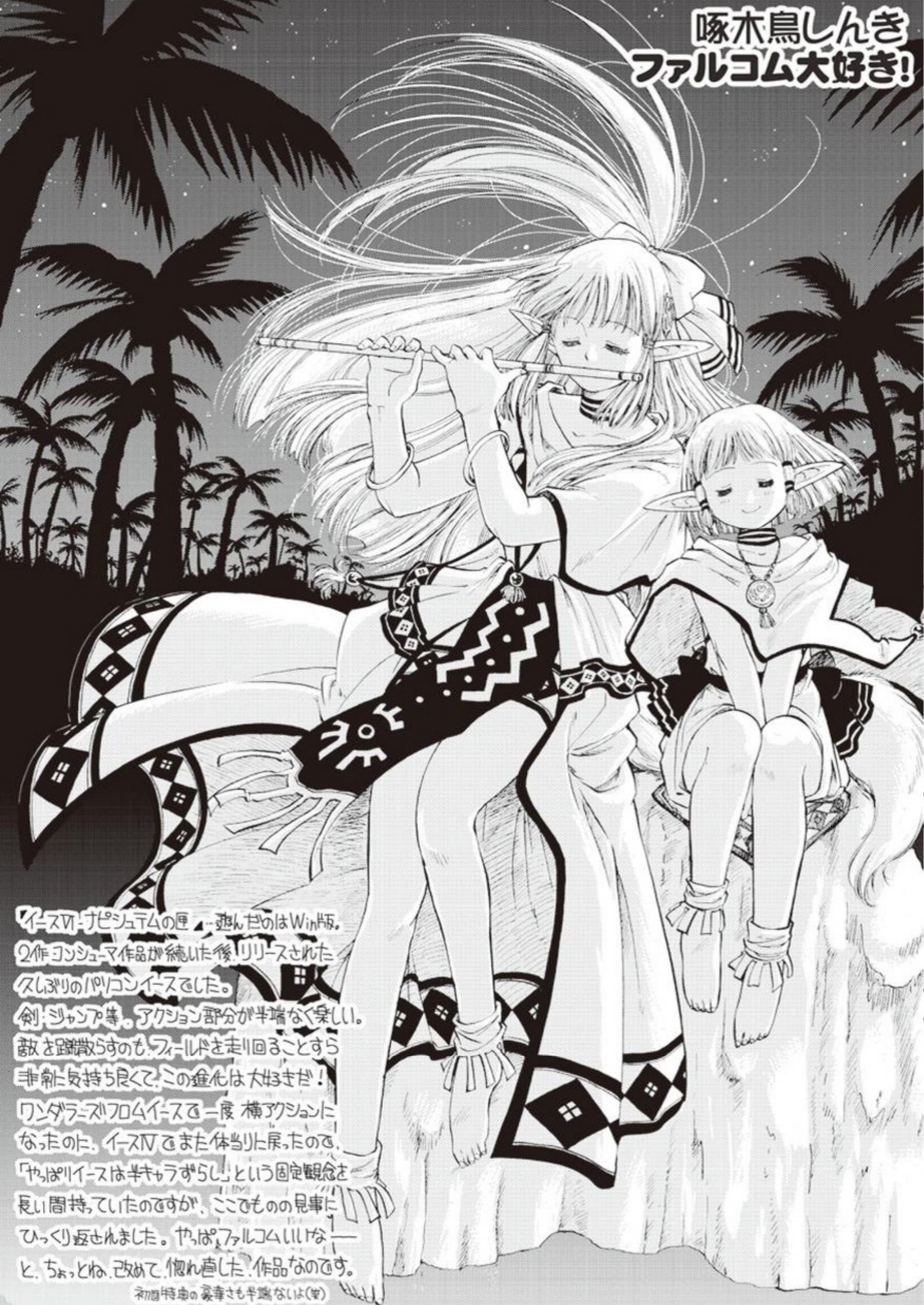

しかし その真実は…
どこへ 行くんだね 話はまだ 終わって…
ふざけるな
もう話など 聞いてられん！
どけ はなせ！
はなせ はなせ!!
俺はこの 事実を 公表する！
…貴様ら
はぁ…
自分が何を したのか わかっているのか
ハーメル襲撃が 自作自演 だった!?
リベール侵攻の 口実に
自国の村を 切り捨てた!?
俺達の村は 醜い戦争を 引き起こす為だけに 滅された
政府はそれを 認めながら 黙殺しただと!?
…黙殺せず 公表すれば 国民は混乱し
さらに悲劇が 起こってしまう ことだろうな…
…！
だから 口外を謹んで いただきたいと
我々はわざわざ 頼みに来て いるのだ


君ら二人を消すくらい簡単なのに…な？
――間違っている。
――ヨシュア
戻ろう
ハーメルに
帰ろう
……！
こんな不条理が許されるものか


あの悪夢は全てを奪っていった
村を
村のみんなを
カリンを
ヨシュアの心を
血で血を洗う
ただの戦争のために
そのためだけに奪われたなんて


ヒュウ
……
あ…ッ
――そんなことが…


そんなことが許されるのか!!!
――ねえ


啄木鳥しんき
ファルコム大好き!
「イースVI -ナピシュテムの匣-」…遊んだのはWin版。
2作コンシューマ作品が続いた後、リリースされた
久しぶりのパソコンイースでした。
剣・ジャンプ等、アクション部分が半端なく楽しい。
敵を蹴散らすのも、フィールドを走り回ることすら
非常に気持ち良くて、この進化は大好きだ!
ワンダラーズフロムイースで一度横アクションに
なったのに、イースIVでまた体当りに戻ったので、
「やっぱりイースは半キャラずらし」という固定観念を
長い間持っていたのですが、ここでものの見事に
ひっくり返されました。やっぱ、ファルコムいいな――
と、ちょっとね、改めて惚れ直した作品なのです。
初回特典の豪華さも半端ないよ(笑)


ザッ…
——その質問に
僕が答えてあげようか…?
つづく

みんな集まれ！ファルコム学園

新久保だいすけ



歓迎



ウワサの出元



返事



※『イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』同梱のドラマCD参照!

体　質



将来の夢



ドギの夢



RUSH OUT…?



小説版 零の軌跡 四つの運命

田沢 大典
Illustration 松竜

ティオの章

ビルの屋上で、柵にもたれかかり、夜景を見つめていたロイドとエリィ。ふたりの間を、夜風が吹き抜ける。その冷たさに、エリィは自分の身体を抱きしめた。

「少し寒くなってきたな。下に降りて、暖かいものでも飲まないか？」

そう言ってロイドは、柵から離れた。その言葉に思わず笑みがこぼれるエリィ。

「それは素敵な提案ね」

エリィも柵から離れ、ロイドの元へと歩き出す。ふたりはそのまま、屋上の入口へと向かって歩き出した。

特務支援課のビルは街中にあるが、面しているのは裏通りだ。夜もだいぶ遅くなり、あたりはしんとしている。

ロイドとエリィは階段をあまり音を立てないように静かに歩き、一階へと降りる。廊下にいくつか灯りがついているだけで、かなり暗い。

台所に向かおうとしたロイドとエリィは、ひと部屋、灯りがついていることに気づいた。導力ネットワーク端末がある部屋だ。

ふたりは顔を見合わせ、その部屋の中に入っていく。するとそこには、端末に向かってキーを叩いているティオの姿があった。彼女の姿もまた、エリィやロイドと同じように、外出時のままである。

「ティオ？」

ロイドの声に気づき、振り向くティオ。

「ロイドさん、エリィさん」

ティオの元に歩きながら、エリィが言う。

「こんな時間に、どうしたの？」

「それはこちらのセリフです」

「はは、それもそうか」

ロイドは苦笑しながら答える。

「俺たちは、ちょっと夜風に当たってただけだよ。ティオは？」

「クロスベル警察にある、最新の事件データを調べていました」

いま、クロスベル警察では、事件に関するデータを導力ネットワーク上のサーバーに保存するようにしている。こうすることで、情報の共有化を図り、さまざまな事件に関与している組織や人物を特定しやすくしようという考え方だ。

「今回の捜査に、何か役立つかもしれないと思ったので」

ロイドとエリィは顔を見合わせた。

「ティオ、それはありがたいことなんだけど……」

「今は勤務時間外だし、調べ物なら明日の勤務時間内にやったらいいんじゃないかしら」

はあ、と気のない返事をするティオ。どうしてそんなことを言うのだろう、といった顔だ。

「今は自由に使える時間なんだから、ティオの好きなことをすればいいんだよ」

ロイドの優しい言葉はしかし、ティオを困り顔にさせるだけだった。

「……特にしたいこともないですし……」

ティオの言葉に、今度はロイドとエリィが困り顔をする番だった。

まだ幼かったわたしの小さな手のひら。その上に、猫のマスコットストラップが乗せられた。丸々としたデザインの猫は、ちょっぴり困り顔でこちらを見ていた。しっぽは長く、ふわふわとした毛並みで、指でなぞると少しくすぐったい。

そのマスコットをくれた人はしゃがんで、わたしの目線にあわせてくれた。

「気に入ったか？」

わたしは、力をこめてうなずく。ほんとうに、ほんとうに気に入ったからだ。

「そっか、よかった！」

そう言って、ニカッと笑う。その笑顔は太陽みたいで、不思議と気持ちがふわっとした。

大きな手のひらが、わたしの頭をわしゃわしゃとなでる。髪の毛がぼさぼさになってしまうけど、嫌な感じはしなかった。最後に、頭をぽんぽんとしてくれる。そして、わたしの

目を見つめて、こう言った。

「――安心しろ」

その時のことを、今でも覚えている。

「きっとお前は、幸せになれる」

深く澄んだ瞳。どこまでも優しい言葉。

ああ、わたしは生きていても良いんだと、その時初めて知った。

レマン自治州。その名の通り独立した自治権を獲得している、クロスベルと同じ自治州である。

ここに、導力器を広く世に普及させた立役者である『エプスタイン財団』の本拠地がある。名前の由来となっている、C・エプスタイン博士の故郷がここレマン自治州だったため、ゆかりある地ということで本拠地に選ばれた。そのため、レマン自治州を『導力技術誕生の地』と呼ぶ者もいる。

エプスタイン財団は、リベール王国にあるツァイス中央工房（ZCF）と並び、ゼムリア大陸でトップの導力器開発メーカーとして名を馳せている。先進的な技術開発も多く、遊撃士などが使う『戦術オーブメント』を開発する唯一のメーカーでもある。

彼らの間で今一番の話題は、ツァイス中央工房と共同で開発を進めている『導力ネットワーク』構想である。

大陸全土を導力通信のネットワークで繋ぎ、あらゆる情報を瞬時にやりとりしようという壮大な計画だ。

莫大な研究費用がかかることから、当初はその実現どころか実験すら困難ではないかと言われていた。しかし、クロスベルを代表する企業、IBC＝クロスベル国際銀行社が資金面および運用実験としてのバックアップを名乗り出て、計画は一気に加速した。

レマン自治州にあるエプスタイン財団研究所内にも導力ネットワークが敷かれ、さまざまな実験が日々行われるようになった。

いま研究所の一室で行われている実験も、そのひとつである。

部屋には導力ネットワーク専用に開発された端末が雑然と並び、それらが多数のケーブルによって繋げられている。ケーブルは床を這いまわり、まるでヘビのようにのたくっていた。

しかし、部屋の中央はそれらのケーブルが一切なく、無機的で冷たい床がその姿をあらわにしている。床の広さは、大人が両手を広げたよりも少し大きいぐらいだろうか。

その中央に、ひとりの少女が立っていた。

ダークブルーを基調とした服に身を包み、ライトブルーの髪の毛の上には、猫の耳を模したヘッドギアセンサーが取りつけられている。その手には、魔導杖（オーバルスタッフ）があった。

少し汚れた白衣を着た研究者のひとりが、端末の前に座り、少女に向かって声をかける。

「それじゃティオ君、頼むよ」

「はい」

ティオは簡潔に返事をし、目を閉じる。

「アクセス。魔導杖補助機関《エイオンシステム》起動」

その声に呼応するように、ヘッドギアセンサーが発光し、不規則に点滅する。その点滅にあわせ、彼女のまわりを取り囲んでいる端末が、それぞれ違う画面を表示した。それぞれの画面は滝のようにスクロールし、めまぐるしく変わる。

端末を覗き込んでいた研究者のひとりが、先程ティオに向かって声をかけた研究者に近づいて言った。

「ロバーツ主任、成功です」

その言葉を聞き、満足そうにうなずいた。

「多次元解析によるリアルタイム制御、ここまで早くモノにできるなんて……やっぱりティオ君はすごいよぉ～！」

制御をしているティオを見やり、目を細めるロバーツ。

ティオは目を閉じ、制御に集中していた。

彼女は頭の中に《海》をイメージし、その中でたゆたっていた。

普通の人間なら処理するどころか、目の前に出されただけでパンクしてしまうほどの情報量である。文字通り、情報に『溺れて』しまう。

ティオはそこで、『溺れる』前に『潜る』というイメージを作り出し、情報と接触していた。

情報に飲み込まれるのでなく、自分から情報の中に飛び込んで行く。

水をかきわけるように、情報を探していく。

海にあるすべての水を飲み干せないのと同じよう、導力ネットワーク上にあるすべての情報を見ることはできない。だとしたら、必要な情報は『潜って』探しに行けばいいのだ。

こうしてティオは情報と接する。この彼女のイメージこそが、膨大な情報を的確にコントロールできる重要な要素であり、エプスタイン財団が彼女を高く買っている理由のひとつなのだ。

情報の海の中をたゆたうティオは、いつものように手を伸ばし、かきわけた。

研究者同士の他愛もない雑談のメール、分厚いばかりで中身のない報告書、誰かの雑多なアイデアメモ。それらを認知し、次の瞬間には忘れている。海で泳ぐときに、かきわけた水のことをいつまでも覚えているなどありえない。そういう



風にティオは考えていた。

時々、ロックのかかった情報も紛れ込む。セキュリティレベルの高さに応じて、『重たくなる』とティオは認識している。そういう時はするりと方向転換する。『重たい』情報の中に分け入ることもできるが、疲れるのであまりやりたくないことだった。

たゆたいながらティオは、世界はなんと情報にあふれているのだろう、と思った。

しかし彼女は感動しているのではなく、どちらかというと諦念していた。

これだけ情報がやりとりされ、そこに無数のコミュニケーションがあるのに、自分にはほとんど関係がない。

結局世界は、自分とは縁遠いところで勝手に動いているだけのものなのだ。

そんなことを考えながら潜っていたら、ずいぶんと深いところまで来てしまった。

テストとしては十分な結果が残せたはずだ。もう上がろう。そう思った時だった。

キラリ、と何かが光った気がした。

もちろん、本当はデータが光ったりはしない。実際には、ティオが処理していた情報の中に、彼女が気になるキーワードがあったのだ。

やや重さを感じる情報の海をかきわけ、その何かに手を伸ばす。それは、とりたてて特徴のない、文書のひとつのようだった。

『特務支援課（仮）設立についての意見書
クロスベル警察　警部　セルゲイ・ロウ』

ティオの胸が、とくん、と高鳴る。

クロスベル警察。あの人がいた場所だ。

『昨今のクロスベル市街における犯罪件数の増加。それに対して初動段階で遊撃士に遅れを取っている現状は、憂慮すべき事態と考える。

これは、多くの市民が事件発生時、警察ではなく遊撃士協会に事件解決依頼を要請することが、大きな原因のひとつと考える。

よって、市民の信頼を回復し、同時に事件捜査に可及的速やかに当たることのできる新しい組織の設立をここに提案するものである』

情報を読み取ると、特務支援課という新しい組織を作り、いままでの警察にはできなかったことをしていくらしい。

ふと、あの人の言葉が頭をよぎる。

「楽しいこと、どうしても見つからなかったら、クロスベルに遊びに来い。いやというほど、楽しい目に遭わせてやる」

そう言いながら笑う顔は、年々記憶があやふやになっていく。

自分の記憶もデータ化して、画像を鮮明にできたらいいのに。

そんなことをティオは考えていた。

ロバーツ主任はクロスベル支部の責任者なので、普段はそちらに詰めている。ここレマン自治州の研究所にも自分専用の部屋はあるものの、ほとんど使われず半分物置と化していた。

こちらにいることが少ないため、割り当てられている部屋は広くはない。灰色の壁に囲まれ、通常より大きめのデスクがひとつに、形ばかりの応接セット。特徴的なものと言えば、壁一面を埋める研究用資料が詰まった本棚。それと、導力ネットワーク用の大きめな端末ぐらいである。

エイオンシステムの実験を終え、主任室に戻ったロバーツ。

そこに、ティオが尋ねてきていた。

ロバーツは導力ネットワークの技術者であり、本来ティオとはそれほど接点がない。ある時導力ネットワークの負荷実験を行うことになり、彼女の持つ導力杖に搭載されたエイオンシステムを利用し、導力ネットワークのデータ処理限界値を測定することとなった。

当初ロバーツは、ティオが年端もいかぬ子供であることに驚き、次に彼女のポテンシャルの高さに驚いた。結果、ロバーツはかなりティオに入れ込むようになったのだが、ティオにとってはあまりありがたくないことだったらしく、微妙に避けられているように感じていた。そして実際、ティオはロバーツのことを避けていた。

その彼女が、わざわざ部屋を尋ねてきてくれたということでロバーツはとても喜んでいたが、ティオはただ茶飲み話をしに来たのではなかった。

応接セットで向かい合ったティオは、ロバーツにとある提案を切り出していた。

「出向……？」

テーブルの上にあったポットでお茶を入れようとして、茶葉が入っている容器を持ったまま、ロバーツはぽかんと口を開けた。

「はい。クロスベル警察へ」

「け、警察ぅ⁉」

ロバーツはあわてて、茶葉をテーブルの上にぶちまけてしまう。

「あああ、ええと、どうしようか……」

その様子をジト目で見ていたティオは、落ち着いた調子で言った。

「まず茶葉を片付けることが先かと。これでは落ち着いて話ができません」

「あ、あぁ……そうだね、うん」

手でテーブルの上に散らばった茶葉を集め、ゴミ箱へと捨てる。パンパン、とゴミ箱の上で手を叩き、手についた茶葉を払いおとした。

「主任、お疲れさまです」

「うん、ありがとう。……って、ティオ君、そうじゃなくて！」

あわてふためくロバーツを見て、忙しい人だな、とティオは思った。

「い、いったいどういうことだい？　クロスベル警察に出向したいだなんて……」

「先程言った通りです。魔導杖の実戦テストとしてむいているのではないかと。クロスベルなら、導力ネットワークも整備されつつあります。財団の支部もあるので、この研究所とのやりとりも比較的容易かと」

「いや、しかし、上の許可は取ったのかい？」

「これから取ります。主任が」

「ぼ、僕がかい⁉」

思わぬ言葉に身をのけぞらせんばかりに驚くロバーツ。対してティオは、まったく動揺することなく言葉を続ける。

「クロスベル支部の責任者である主任が『ぜひ来てくれ』と言えば、上も納得するのでは？」

「いや、それはそうかもしれないけど……うむむ……」

こめかみに親指をあてて考え込む。ロバーツが困った時にやるクセのひとつだ。しかしティオは無視して言葉を続ける。

「魔導杖の性能をさらに高めるためには、実戦テストが欠かせないと思います」

「うん、それはそうなんだけど……」

「実戦テストは、できれば多くのシチュエーションと接することができる場所の方がよいかと」

「で、でもティオ君？　テストなら遊撃士協会にお願いするというのもありなんじゃないかな？　ほら、その方が何かと安心だし……」

「依頼のためにミラ（お金）が必要です。魔導杖開発チームは、そこまで資金に余裕があるわけではありませんし」

「うっ……そ、それは」

最先端の導力技術が生み出されているエプスタイン財団と言えど、ミラは無尽蔵にあるわけではない。さらに、ティオが関わっている魔導杖は新しい技術なので、試行錯誤の繰り返しとなる。その分、ムダにしてしまう素材も多く、必然的

にミラはいつも不足しがちである。

「そ、そうだ！　依頼料は僕のお給料から出す、というのは……」

「結構です」

「はうっ！」

　考えた上での提案をひと言で却下され、悶えるロバーツ。そのリアクションを見て、これではキリがないな、とティオは考えた。

「もし提案を飲んでいただけないのなら、わたしにも考えがあります」

「か、考え……？」

　ぎくりとし、ロバーツがおそるおそるティオを見る。

「クロスベル警察にハッキングをかけて、警察官の採用名簿にわたしの名前を載せます」

　ハッキングとは、導力ネットワークを通じてデータの改ざんや破壊などを行う不正行為のことである。それをティオはこともあろうか警察に対してする、と言っているのだ。

　とはいえ、これはブラフである。ハッキングを取り締まる法律はまだ明確には制定されていない。しかし、不正が発覚した場合、何らかの罰を受けることは必至だ。ティオはそこまでのリスクを冒すつもりはなかった。ただ、ロバーツがその気になってくれさえすればよかったのだ。

　そして、彼女の作戦は見事に功を奏した。ロバーツは顔面蒼白になって、ティオにまくし立てた。

「だ、ダメダメダメ！　それはダメだよティオ君！　導力ネットワークを経由したハッキングだと知れたら……」

「ですから、最後の手段です。財団からの出向という形にすれば、なんら問題はないかと」

「うぅ……」

　ロバーツは頭を抱えた。これは『お手上げ』というサインである。しばらくうめいた後に、がっくりと肩を落とし、疲れ切った顔で言った。

「……分かった、手配しよう。魔導杖開発チームの方にも、僕の方から話しておくから」

「ありがとうございます」

　ティオは頭を下げる。半ば脅しのような形だったが、ロバーツが動いてくれたことには、素直に感謝していたようだ。

　そんなティオの姿を見て、少し微笑むロバーツ。

「でも、ちょっと意外だよ。ティオ君は、クロスベルみたいな人が多くいる場所は好まないのかと思ってた」

　それは、と言いかけてティオは黙り込んだ。

　ロバーツの言うとおり、ティオは人が多くいる場所を苦手としている。

　ティオは通常の人間より感覚が鋭敏である。それは『感応力』と呼ばれるものだ。今でこそ感覚をある程度遮断することに慣れたが、制御できなかった頃は、数人の人がいる場所すら避けていた。

　感応力が高い者は、時に人の思念のようなものまで読み取ってしまうことがある。多くの人が入り交じる場所で、その人たちの思念が聞こえたとしたら、たぶん精神を病んでしまうだろう。

　だからティオは、あまり多くの人と接する必要のない、この研究所の暮らしにある種の安心感を得ていた。

　いや、得ていたはずだった。

　――なのに何故、わたしはここまでクロスベルにこだわるのだろう？

　ふと、ティオが思考の海に沈みかけていると、ロバーツが不安そうに顔を覗き込んだ。

「ティオ君、大丈夫かい？」

「え……あ、はい」

「やっぱり不安だよ……ねぇ、この話はもう一度考え直してみないかい？　遊撃士協会に頼んだ方が……」

「主任、ハッキングしますよ」

　ぐうっ！　という謎の言葉を発して、ロバーツがうなだれる。

「はぁ……この前はヨナ君が飛び出していって、今度はティオ君がクロスベル行きか……ここのみんなも、寂しがるだろうなぁ」

　ヨナ・セイクリッド。少し前までこの研究所にいた少年で、導力ネットワークのスペシャリストである。さらに細かく言うと、ハッキングの専門家だ。

　ティオはムッとした表情で答える。

「わたしは彼のように、怒られるのが嫌で飛び出していくわけではありません。一緒にされるのは不愉快です」

　ヨナはエンジニアとしてこの研究所で研究をしていたが、とある研究開発の過程で、生来のいたずら心がうずいてしまい、プログラムのソースにとある細工をした。それは、特定の時間に特定の操作をすると、サイケデリックな画面が表示され、プログラムがデータベースに保存されている情報をぐちゃぐちゃに書き換える――ように見せる――というものだった。

　だが、彼は詰めが甘かった。ただ書き換えるように見せるはずの情報は、実際に書き換わるようにプログラムされていたのだ。そして、結果としてデータベース内の情報はぐちゃぐちゃに書き換わってしまい、数年来に渡り研究を続けていたとある研究はお蔵入りとなってしまったのだ。

　これによる損害は甚大で、それを知っていたヨナは研究所を逃げ出してしまった。弁償したくなかったからではない。

もちろん一個人に弁償できるような金額ではなかったのは確かだが、ただ『怒られるのが嫌だった』からである。
　そんな人物と自分を一緒にされて、ティオが気分を害していた。それが分かったロバーツは、愛想笑いを浮かべる。
「ハハ、わ、分かったよ。ゴメンねティオ君、機嫌なおして？」
　その愛想笑いをジト目で見ながら、ティオは言った。
「主任のそういう所が嫌いです」
　がっくりと肩を落とすロバーツを横目に見ながら、ティオは主任室を後にした。

　その日の夜。
　研究所に併設された職員用の宿舎に、ティオの私室がある。簡単な料理ぐらいはできるキッチン、簡素なリビング、そして寝室と、さほど広くはない作りだが、少女のひとり暮らしと考えれば必要十分な広さである。
　普段は夕食を食べた後、リビングにある導力ネットワークに繋がった端末をいじり、他の街の情報を見たり、導力技術関連のデータを漁ったりする。
　しかし、今日はそんな気分にはなれず、夕食を取ったら早々にパジャマに着替えてしまった。
　寝室は簡素な作りで、調度品はベッドの他にはタンスと、照明や小物などがのっているベッドサイドテーブルぐらいだ。
　室内には、レマン自治州で古くから親しまれている民族音楽が流れている。それは、サイドテーブルに置かれた、小ぶりなスピーカーから流れていた。これは、研究所の試作品作成班の人間が趣味で作った、導力式の蓄音機である。導力ネットワークでも使われるデータ保存技術を使い、手のひらに載る程度の記録結晶＝メモリークオーツ中に音楽のデータを詰め込んでいるのだ。
　流れている曲は開発者がテストで入れたものだったが、ティオはその素朴な音色が気に入って、たまにこうして流していた。
　ティオはベッドに腰掛け、サイドテーブルに置いてあった、親指の先ほどの大きさの、小さなマスコットのストラップを手に取った。困った顔が印象的な猫のマスコットだ。少しくたびれてはいるが、大事に使っているので壊れたり欠けたりはしていない。
　その困り顔をティオはじっと見つめる。そのまま、彼女の記憶は流れる曲にのって過去へとさかのぼっていった。

　のどかな田園風景の中を、列車がひた走る。車内は、陽気の良さもあって、けだるい午後の空気に包まれていた。
　そんな中、ひときわ賑やかな席がある。

　ひとりは生気に満ちあふれた青年が座っていた。まるで炎が揺らめいているかのような髪型に、意志の強さを感じさせる太い眉。やや大柄でがっちりとした身体つきである。彼は、青と白のツートンカラーのジャケットを羽織っていた。ジャケットの背中には、クロスベル警察の紋様が描かれたワッペンがある。
　その青年と向かい合わせに座っているのは、儚げな印象を持つ少女だった。ライトブルーの髪は背中まで伸びている。ライムグリーンのワンピースは、彼女を幾分か幼く見せていた。肌は透き通るような白で、腕も細い。見る人が見れば、何か病気でもしていたのではないか、と不安にさせるような細さだった。
　青年は身振り手振りを交え、陽気に話をしているが、少女の方はほとんど反応を示さない。かといって、その青年を拒絶しているのかと言えばそうではない。そもそも、外界からの刺激に対して反応が鈍い、といった風だった。
　列車がゆるいカーブにさしかかり、車窓から入ってくる日光が、少女の顔に当たる。その様子に気づき、青年が話を中断する。
「ティオ、お日様まぶしくないか？」
　少女は、幼い日のティオだった。ティオは、こくりとうなずく。青年は立ち上がり、車窓に備えつけのカーテンをかけた。
「これでよし」
　そう言って、どっかと座る。と、その拍子に青年の胸元から、手帳が落ちた。おおっと、と言いながらあわてて拾おうとする。
「なくしたりしたら、シャレにならないからな」
　そう言っておどける青年。
　手帳は落ちた拍子に開いていた。その1ページ目には、ちょっとかしこまった青年の顔写真があり、その下に、
『この者、ガイ・バニングスをクロスベル警察の捜査官であることをここに証明する。
　　　　クロスベル警察署長』
　と書かれていた。
　この青年こそ、ロイドの兄であるガイ・バニングスである。
　ガイとティオは、ティオの故郷であるレミフェリア公国へと向かっていた。ティオを両親の元へ送り届けるために、ガイが護衛をしていたのだ。
　ティオがただの少女なら、クロスベル警察の捜査官を護衛につけて行動する必要はない。そこにはとある理由があった。

いまから約3年半前、幼かったティオは、とある狂信的な宗教団体によって拉致された。その教団の目的は不明だったが、彼女はある『儀式』の対象として、さまざまな実験を施されたのだった。薬物投与、電極によるショック、暗示、極度のストレス――ありとあらゆる方法で五感を高められた。

彼女と同じようにして拉致された少年少女は多くいたが、最後まで耐えられたのは、彼女ただひとりだった。

その実験に耐え抜いた彼女は、超人的な感応力――遠くのものを見たり、遠く離れた音を聞いたり、人の感情まで読み取る――を身につけた。いや、身につけさせられた。

そして、3年の月日が過ぎたある日。ガイをはじめとするクロスベル警察の捜査官や遊撃士たちが、教団の施設に乗り込み、瀕死のティオを助けたのだ。

ティオは自治州内にあるウルスラ病院に搬送され、そこで半年ほど治療を受けた。ティオの体調が安定するのを見計らい、すぐにレミフェリア公国に住む両親の元へと送り届けられることとなった。いまふたりが乗っているのは、レミフェリア公国にある、ティオの故郷へと向かう列車だ。

ガイは落としてしまった手帳を胸元にしまった。

「さて、さっきの話の続きだな」

そう言ってガイは、いきなり眉根を寄せて、深刻ぶった顔を作った。

「ついに俺は犯人を追い詰めた！　さあ観念して出てこい！　そう叫んだ俺の前に出てきたのは……誰だと思う？」

ティオは、わからない、と言った顔でガイを見る。深刻ぶった表情をしていたガイの顔が、パッと笑顔に変わった。

「なんと、猫だったんだぜ！」

「……ネコ……？」

「そう、黒猫！　盗まれた宝石も、置かれてた謎の仮面も、全部その猫の仕業だったんだ。これにはもう、俺たちみんなで脱力さ」

そう言って豪快に笑う。しかし、ティオはじっとガイのことを見つめていた。

「あれ……おもしろくなかったか？　おかしいな、この話は滑らないからいつもネタに使ってるんだが」

「……ネコは？」

え、と声をあげたガイに向かって、ティオはもう一度尋ねた。

「そのネコ……どうなったの……？」

「なるほど、俺たちのドタバタよりも、ネコが気になるか。ホントに形無しだな」

そう言って今度は苦笑するガイ。

「大丈夫。その頃、署の受付をやっていた女の子が引き取っ

ていったんだ」

そう、とだけ言って、ティオは座り直した。

「猫、好きなのか？」

ガイの言葉に、こくりと無言でうなずくティオ。ガイはにまーっと満面の笑みを浮かべた。

「そうか、猫が好きか……よしよし」

ガイはひとりで納得し、うなずいていた。ティオは訳が分からず、小首をかしげる。ガイはそんなティオには答えず、話を続けた。

「ま、好きだってことはよく分かった。今ちょっと笑ってたもんな」

え、と声をあげずに驚くティオに、ガイは続けた。

「笑ってた。ほんの少しだけどな」

自分でも気づかないうちに笑っていたのかもしれない、とティオは小さな手のひらを、ほっぺにあてた。

「俺の相棒も、なかなか表情が変わらないやつでね。でも分かるんだ、ほんのちょこっとの変化も、見逃しはしないぜ？」

そう言いながらガイはティオを指差す。ティオがガイを見ると、にっこりと微笑んだ。

「俺の相棒は、とにかく仕事大好きな奴でさ。朝は誰よりも早く来て捜査の準備をして、夜は誰よりも遅くまで残って書類を片付けてる」

ガイは、手を思い切り上下に広げて、目をまん丸に見開いた。

「こーんな山みたいな書類を、奴ひとりで黙々と片付けてるんだ。班長がやるようなやつまで。あ、班長ってのは、俺の上司でセルゲイさんって言ってな、これがまた飛んだくせ者！　なにせ、俺と相棒を組ませようとしたのは、そのセルゲイさんなんだぜ」

話がめまぐるしく変わり、ティオは軽く混乱していた。そんなティオの様子に気づかないのか、ガイが続ける。

「俺と相棒は、特別仲が良かったわけじゃあない。むしろ最初のうちは『なんだあの無愛想なやつは』と思ってたよ。向こうは向こうで『言葉多くして中は虚ろなり』なんてことを思ってたらしい。なにが虚ろだよ、まったく」

途中で落ち着いた声色に変わったのは、その《相棒》という人の声マネだろうか。さらにガイは話を続けた。

「でも、セルゲイさんが『お前たちは、最高のコンビになるか、最低のコンビになるかのどっちかだ』って言ってな。おもしろそうだから、その賭けに乗ってみたわけさ。ま、今のところはぶつかりながらも、うまくやってるけどな」

ティオはガイの言葉を聞きながら、別のことを感じていた。

この人は、《相棒》という人とセルゲイという人に対して、暖かい思いを抱いている。

幼い頃のティオは、その感情をなんと言うのか分からなかった。今のティオに尋ねれば〝信頼〟と答えるだろう。だが、彼女はまだその言葉を知らなかったので、自分の知っている言葉に置き換えて言った。

「〝好き〟……なの……？」

唐突な言葉に、またも驚くガイ。

「そのふたりのことが……〝好き〟っていうこと……？」

「うーん……なんてストレートな質問だ」

そう言いながら、頬を指でひっかく。

「まあ、好きか嫌いかで言うと……嫌いじゃないな」

言ってから、今度は頭をボリボリとかいた。

ガイは内心で、感応力のあるティオに隠し事はできないな、とひとりごちた。それを言うことは、彼女に悪い影響を与えると分かっていたからだ。しかし、ふとあることに思い立って口をついた。

「……いやまて、ロイドにも前にこんなこと言われたな。子供ってやつは、みんなこんなだった気もしてきたぞ……」

また知らない単語が出てきた。ロイド、とは何だろう？ ティオのそんな疑問は顔に出ていたらしい。ガイが説明をしてくれた。

「ロイドってのは、俺の弟だ。ティオの5つ……いや、4つか？ とにかくそんぐらい上でな」

「やっぱりおしゃべりなの……？」

弟も同じようにいっぱいしゃべるのだろうか、と思ったティオの素朴な疑問に、ガイは苦笑しながら答える。

「俺、そんなにおしゃべりか？」

こくりとうなずくティオ。

「楽しませようと思っただけなんだがなぁ……」

ガイは考え込むように腕を組む。

「俺の弟は、そこまでおしゃべりじゃない。どちらかというと、言葉は選んで話すタイプだな。セルゲイさんは、お前とは正反対だな、なんて笑ってたけど」

こんなに陽気な、そしてちょっとさわがしい人の弟なのに、おしゃべりしないんだ、とティオは思った。

「真面目で良い奴だって周りからも言われてるんだが……俺からすると、ちょいと真面目すぎて心配でな。もうちょっとハメをはずしてもいいと思うんだがなぁ。この前もな、日曜学校でシスターに呼び出されて『おお、あいつもついにケンカして呼び出されるようなやんちゃ小僧になったか！』って喜んで飛んで行ったんだ」

ティオは、ケンカをするというのは悪いことだと聞いていたが、どうやらガイの家では違うらしい。

「そしたらロイドのやつ、ケンカをしかけたんじゃなくて、仲裁しようとしてケガしたんだと。『さすが警察官のお兄さんを持つと違うわね』なんてシスターは感心してたけど、損な性格すぎて心配だぜ俺は。あいつは優しすぎるんだよな。セシルも同じこと言ってたし」

セシル。また知らない人の名前が出てきた。そして、その名前を言う時だけ、ガイから感じる感情の流れに、別のものを感じた。それは、ロイドの名前を言う時とはまた違う、不思議と熱いものがあった。

「ん？ あぁ、悪い。弟の話はおもしろくなかったか？」

ティオは首を横に振った。ガイの話は分からないことも多かったが、彼から感じる感情の流れはとても暖かく、心地よかった。

そしてなにより、ガイの笑顔が、ティオにはまぶしかった。

「おもしろかったか。そりゃよかった！」

そう言ってニカッと笑う。このガイの笑顔を見ているだけで、彼がどれだけ日々を楽しんでいるか、そして周りの人々が〝好き〟かが、ティオには分かった。

「……いいな」

ポツリ、とつぶやいて、思わず口に手をあてた。今のは、意図せずに口からこぼれた言葉だったからだ。

そんなティオの様子を見て、ガイの目元が一瞬険しくなる。教団の施設でティオが置かれていた境遇を思い出したのだろう。

ガイは座っていた椅子から腰を浮かし、床に膝をついて、ティオと目線を合わせた。

「ティオにも、これからいっぱい楽しいことが起きる。それこそ、話しきれないぐらいにな」

「そう……なの……？」

ティオには信じられなかった。

あの施設にいて、自分だけが生き残った。それはただの偶然で、自分に何か特別な理由があったからとは思えなかった。いま生きているのが不思議なぐらいだ。そんな自分に、これから楽しいことが起きるなんて、思えなかった。

だが、ガイはティオの目を見て、断言した。

「そうだ！ 毎日楽しすぎて、目が回るぐらいだ。想像してみろ、楽しいことを」

そう言われて、ティオは楽しく走り回る自分を想像しようとしてみた。

だが、何が〝楽しい〟のかが分からないティオには、難しいことだった。

「……わからない……」

うつむいて視線をそらす。

その肩に、ガイが優しく手を置いた。ティオが顔を上げると、目の前にガイの笑顔があった。

「どうしても見つからなかったら、クロスベルに遊びに来い。いやというほど、楽しい目に遭わせてやる」
肩に置かれた手から、ガイのクロスベルへの印象がティオの心に流れ込んでくる。
雑然としていて、活力に満ちあふれていて、大好きな人たちがいる暖かい場所。
その印象は、今まで感じたどの感情よりも鮮烈だった。
思わず興奮し、かすかに頬を紅潮させるティオ。
「おっ、元気になったな。そうだ、子供は元気が一番だ！」
はははっ、と快活な笑い声に、車内アナウンスが重なる。
もうまもなく、ティオの故郷の駅に着くというアナウンスだった。
駅には、遊撃士協会の人間と共に、ティオの両親が来ていた。
ティオの姿を見つけ、かけより、抱きしめる両親。泣いて彼女の無事の帰還を喜んでいた。
しかしティオは泣かなかった。というより、どう接してよいのか分からず戸惑っていた。
両親と会うのはおよそ4年ぶりである。物心がついてからすぐに拉致されてしまったので、あまり明確な記憶がない。
いや、記憶はあったのかもしれないが、施設で心をすり減らしてしまい、忘れてしまったのかもしれない。だから、他人とあまり変わらなかった。
唯一良かったなと思ったのは、彼らから感じる感情の流れは、自分を拒絶するものではなかったということだった。少なくとも自分をモノとも化け物とも思っていない。逆に、施設にいた大人たちはそういう感情しか持っていなかった。
「本当に、本当にありがとうございました」
ガイに向かって何度も頭を下げる両親、それに対して、自分だけの力じゃないですと恐縮するガイ。そんな彼らのやりとりを、ティオはぼんやりと見つめていた。
やがて両親が、それでは、と言ってティオを連れて行こうとした。
もう少し、ガイと一緒にいたかったな。ティオがそう思ったその時。
「あ、ちょっと待った！」
ガイがティオを呼び止めた。
彼は、バッグからポーチを取り出す。ポーチは濃い緑色をしていて、かなり使い込まれたものだ。
ティオはこの旅の途中で、ガイが何度かそのポーチからモノを取り出すのを見た。ポーチからは、あめ玉や、かわいい絵柄の絆創膏、それにトランプと、楽しいものがいくつも飛び出してきた。



「えーっと、どこにやったかな……あ、あった！」
ガイはポーチの中から、何かを取りだした。そして、ティオの前にひざまづく。
「ティオ、手を出して」
わけが分からないまま、言われた通りに手を差し出す。ガイはその小さな手のひらの上に、何かをのせた。
「これ……」
「かわいいだろー？『みっしぃ』って言うんだ」
それは、困り顔が印象的な、丸々とした猫型のマスコットストラップだった。
「ティオにプレゼントだ」
ガイは、病床のティオに何かプレゼントを持っていこうとしたものの、何を買ったらよいのか皆目見当も付かなかった。『小さな女の子が喜びそうなものを自分の足で探して買ってくる』というミッションは、ガイにとっては凶悪犯を追い詰める捜査より難しく、プレゼント選びは難航した。警察の受付の女の子などへの聞き取り調査まで行い、ようやく見つけたのが、このみっしぃストラップである。いわゆるご当地キャラクターである『みっしぃ』は知名度が低く、人気もほとんどなかったのだが、ティオならきっと気に入るはずだ、とガイは直感し購入した。
次のお見舞いの時に渡そう、と思っていたところに、彼女が故郷へと帰る際の護衛任務を任された。なら、旅の最後に渡して、驚かせてやろうと考えたのだ。
「どうだ？ その妙に人をイラっとさせる……じゃなくて、印象的な表情！ ティオなら気に入るんじゃないかと思ってな」
しかし、ガイのその言葉は、ティオには届いていなかった。
ティオは、手のひらの上にあるみっしぃマスコットを食い入る様に見つめていたからだ。
ずっと興味津々といった様子でみっしぃと顔を合わせていたが、しっぽをおそるおそるなでた。その毛並みは柔らかく、気に入ったのか二度三度となでる。
「気に入ったか？」
そう言ってガイはニカッと笑う。ティオは頬を紅潮させ、こくんとうなずいた。
「そっか、よかった！」
ガイは手を伸ばし、ティオの頭をわしゃわしゃと撫でた。ティオのライトブルーの髪の毛が、少し乱れる。しかし、ティオは嫌がりもせず、受け入れていた。
最後に優しく、しかしきっぱりとガイは言った。
「――安心しろ。きっとお前は、幸せになれる」
まるで、おまじないをかけるように。
「人はいつだって、やり直せるんだ。それまでどんなに辛いことがあっても、それは昨日までのことだ。それはもう、終わったこと」
ティオの辛い過去を断ち切るように断言して、そして笑った。
「これからは未来が待ってる。キラキラした、まぶしい未来がな」
その笑顔を見て、ティオはしっかりとうなずいた。
よし、と満足そうにうなずいて、ガイは立ち上がる。
「もし、そうならなかったらいつでも俺を呼んでくれ。お前を不幸にする原因を一緒にぶっ飛ばしてやるからよ！」
そう言ってガッツポーズをするガイ。
やけにかっこつけているガイが、何故だかおかしくて。
「ふふっ」
ティオは、声をあげて笑った。笑ってから、こうやって声に出して笑うことを、ずっとずっとしてこなかったことに気づいた。
あの人は、キラキラとしたまぶしい未来が待っていると言っていた。だが、それは結果として、嘘になってしまった。
両親も、はじめは暖かく迎えてくれた。愛情を持って接してくれて、日曜学校にも通わせてくれた。
だが、あの施設で感応力を高められたわたしは、一般人と一緒に暮らすにはいろいろと無理がありすぎた。
本来は聞こえないはずの音、見えないはずのもの、感じられないはずの感情。
幼かった頃のわたしは、それを口に出さないようにしなくてはいけない、という自制心も持っていなかった。
結果待っていたのは、施設での待遇とあまり変わらないものだった。周りの人たちはわたしを、自分たちとは違う異質なモノ、気味が悪いものとして見るようになった。
両親だけは変わらずに優しく接してくれていたが、その感情は愛情だけでなく、不安もないまぜだったことを感応力で感じ取っていた。
そしてある夜、ベッドで寝ていたわたしは、何枚もの壁を隔てた先で話していた両親の言葉を聞いてしまう。
――あの子とこれから、どう接していけばいいのだろう？
その言葉を聞いた時、自分の居場所は既にここにないのだ、ということを知った。
わたしは怒るでも悲しむでもなく、ただ途方にくれてしまった。ここに来れば幸せになれる、と聞かされていたものがひっくり返ってしまった。なら、次はどこに行けばいいのか？
答えが欲しかったわたしは、ある日こっそりと家を抜け出し、導力列車に乗って向かった。

雑然としていて、活力に満ちあふれている街、クロスベルに。

だが、そこにもわたしの未来はなかった。

クロスベル警察の受付であの人の名前を出した時、受付の婦人警官はとても悲しそうな目をして言った。

ガイさんは、亡くなられました――、と。

彼女から伝わる悲しみの大きさから、それが本当のことだと知ったわたしは、その場に立ち尽くした。まるで、迷子になった子供のように。

空っぽになった頭の中に、周りの喧噪がやけに響いていたのを覚えている。

いきなり割れんばかりの拍手が鳴り響き、ティオはハッと意識を戻した。過去の記憶に戻っていた意識が、現実に戻っていくのを感じる。

拍手は、例の蓄音機から鳴っていた。どうやら曲が終わり、観客の拍手の部分が再生されたらしい。蓄音機を操作しようと身体を起こしそうとし、困り顔のみっしぃストラップと目が逢う。

今のわたしも、こんな顔をしているのだろうか。

ふいに、身体に寒気が走った。毛布もかけずに長いことベッドの上にいたせいか、身体が冷えている。自分が思っていたよりも長く、物思いにふけっていたようだ。

ティオはもぞもぞと身体を動かし、蓄音機の電源を切り、ベッドサイドの灯りを消して、ベッドの中に潜り込んだ。

毛布をかぶるが、その中もまだ寒かった。自然と、身をちぢこませる。猫の様に背中を丸めた。

暗闇の中にいると、自分がその中に飲まれてしまいそうな気分になった。だが、それを怖いとは感じない。このまま消えてしまっても仕方ないか、と思えてしまうのだ。

こうして闇の中にいると、ティオはいつも考える。

なぜ自分は生きているのだろう？

なぜ自分は死なないでいるのだろう？

教団の施設で同じように生きていて、そしていなくなってしまった子供たち。

なぜ自分は、その子たちと違って、いまここに存在しているのだろう？

ある人は、施設でのことはもう忘れなさい、と言った。

またある人は、亡くなった子供たちの分まで一所懸命に生きなさい、と言った。

どちらも、自分にはできなかった。3年間もいた施設の記憶は、消せるはずもない。それにそもそも、一所懸命に生きるとは、どうすればいいのか？

ティオには、すべてが分からなかった。ただ分かっている

ことは、眠れば、そんな考えから解放されるということだけだった。

だから彼女は、まぶたを閉じた。一時の安らぎを得るために。

クロスベル駅は、多くの人でごった返していた。

その駅にまた新しい列車が滑り込んでくる。ブレーキ音を響かせて、車体がゆっくりと停止する。

開いた扉からは、人々が一気に吐き出され、ホームは大きな荷物を持った人であふれかえった。

そんな旅行者の中に、ティオの姿もあった。ダークブルーの服に身を包み、髪型も、いつものツーサイドアップだ。ただ、カチューシャタイプのヘッドギアセンサーは必要がないのでつけていない。

クロスベル駅に降り立ったのは、ひとりであの人を尋ねて来た時以来だな、と思いながら、駅の構内を見回す。たった数年だったが、駅の構内も拡張工事などが行われて、だいぶ様変わりしていた。

と、ティオの後ろから、旅行カバンを持ったひとりの男が近づいて来た。

「ティ、ティオく～ん、待っておくれよぉ～」

息を切らせてやってきたのは、ロバーツ主任である。格好は、いつものよれよれのYシャツに、履き古したスラックスだ。研究所と違うのは、白衣の代わりにグレーのコートを着ているということぐらいである。ようやく追いついた彼をジト目で見つめるティオ。

「主任は、いつもこの駅を使っているんですよね。それなのに、なぜ迷子に？」

エプスタイン財団クロスベル支部の責任者として、レマン自治州とクロスベルを何度も往復しているロバーツは、いつもこの駅から旅立ち、この駅に戻ってくる。だが、ロバーツはまるではじめて来たおのぼりさんのように、旅慣れない様子だった。

「いやいや、人混みはどうも苦手で。何度来ても慣れないよ……」

いつも以上によれよれのロバーツを見て、ティオが言う。

「主任は長旅で疲れているようですし、やはりクロスベル警察にはわたしひとりで行きます」

「いやいやいや！　これからティオ君がお世話になる人なんだし、クロスベル支部の責任者として、ちゃんと挨拶をしなくちゃ！」

ティオはひとりでクロスベル警察に行くと言ったのだが、ロバーツは自分も同行すると譲らなかったのだ。

ティオはロバーツに隠しもせず、盛大にため息をついた。

クロスベル警察の会議室に、ティオとロバーツが通されてからしばらく後。

そわそわと落ち着かないロバーツをたしなめようか、とティオが思っていると、扉が開いた。

「お待たせしました」

そう言いながら、ひとりの男が入ってきた。顔つきからして、年の頃は三十代後半だろうか。目元などは幾分かクマができていて、彼の年齢がそこまで若くないことが分かる。その目は細く、眼光の鋭さが印象的だ。あごの下に蓄えられたヒゲもまた、彼の年齢を年相応に見せていた。

大柄な身体を包むのは、いくぶんくたびれたワイシャツ。二の腕までまくっている。がっちりとした首回りは、格闘技をやっていたのではと連想させる。その首元には、きっちりとえんじ色のネクタイがしめられている。そして、黒いズボンをサスペンダーで吊していた。

彼が、今度設立される予定の特務支援課、その考案者にして課長候補のセルゲイ・ロウである。

しかしセルゲイは入ってきてティオの顔を見るなり、目を細め、黙りこくってしまった。

ティオを見て、セルゲイは内心で驚いていた。それと同時に、この案件が自分のところへ来たのは、ある種の運命のようなものなのだと理解した。

エプスタイン財団から、魔導杖のテストに協力して欲しいという要請が来た時、クロスベル警察内部では困惑の声が上がった。

導力技術の最先端を担うエプスタイン財団と、クロスベル警察の繋がりはほとんどないと言っていい。

クロスベル警察にも導力ネットワークが導入されているが、それはクロスベル市全体が導力ネットワークの施設実験に参加しているからであって、特別エプスタイン財団との関係が深いからではない。

逆に、エプスタイン財団と言えば、昔から遊撃士協会との繋がりが深い組織でもある。導力技術が広く普及した背景には、遊撃士協会の協力で、遠い辺境の地まで導力技術を〝伝導〟してきた経緯があるのだ。

つまりエプスタイン財団は、新しい技術のテストに遊撃士協会に頼む筋こそあれ、クロスベル警察に頼む筋はない、はずだった。

だからこそ警察側は困惑し、この問題を組織内で微妙な立場にあるセルゲイに一任したのだ。

しかしセルゲイは、偶然にも繋がりを持っていたのだ。エプスタイン財団ではなく、ティオ・プラトーという少女と。

彼がかつて担当した事件で、彼女は被害者として保護された。事件の重要参考人ではあったが、幼かったことと、その身に受けていた実験、それによる精神的ショックを考慮し、彼女は親元に帰された。

その少女が、成長した姿で今、自分の目の前に立っている。

この場にガイの奴がいたら、どんな顔をするだろう。

そう考えて、セルゲイは内心で苦笑した。奴のことだ。何にも考えず再会を喜び、彼女を抱きしめただろう。

セルゲイが黙ってしまったので、ティオは先に自己紹介をすることにした。

「はじめまして、ティオ・プラトーと言います」

「セルゲイ・ロウだ。ちなみに、初めましてではないのだが……まあ、君が覚えていなくても無理はない」

ティオは一瞬驚いた表情を見せたが、すぐに納得した様子でうなずいた。

「思い出しました。ガイさんが言っていた『セルゲイさん』とは、あなたのことだったのですね」

セルゲイは頭をボリボリとかき、改めてティオに向き合った。

「元気そうでなによりだ」

「どうも」

ティオは軽く会釈するが、それ以上は何も言わなかった。

ここに来たのは思い出話をするためではなく、魔導杖のテストに関する話をするためだ。

ティオのそんな心情を汲んだのか、セルゲイもそれ以上は言わなかった。ただひとり、ふたりの関係が分からないロバーツが困惑している。そんなロバーツに向かって、ティオは言った。

「主任。今回のテストの趣旨説明をお願いします」

「え？　あ、あぁ、そうだね」

ティオに促され、ロバーツが魔導杖のテストに関する概要を話し始める。

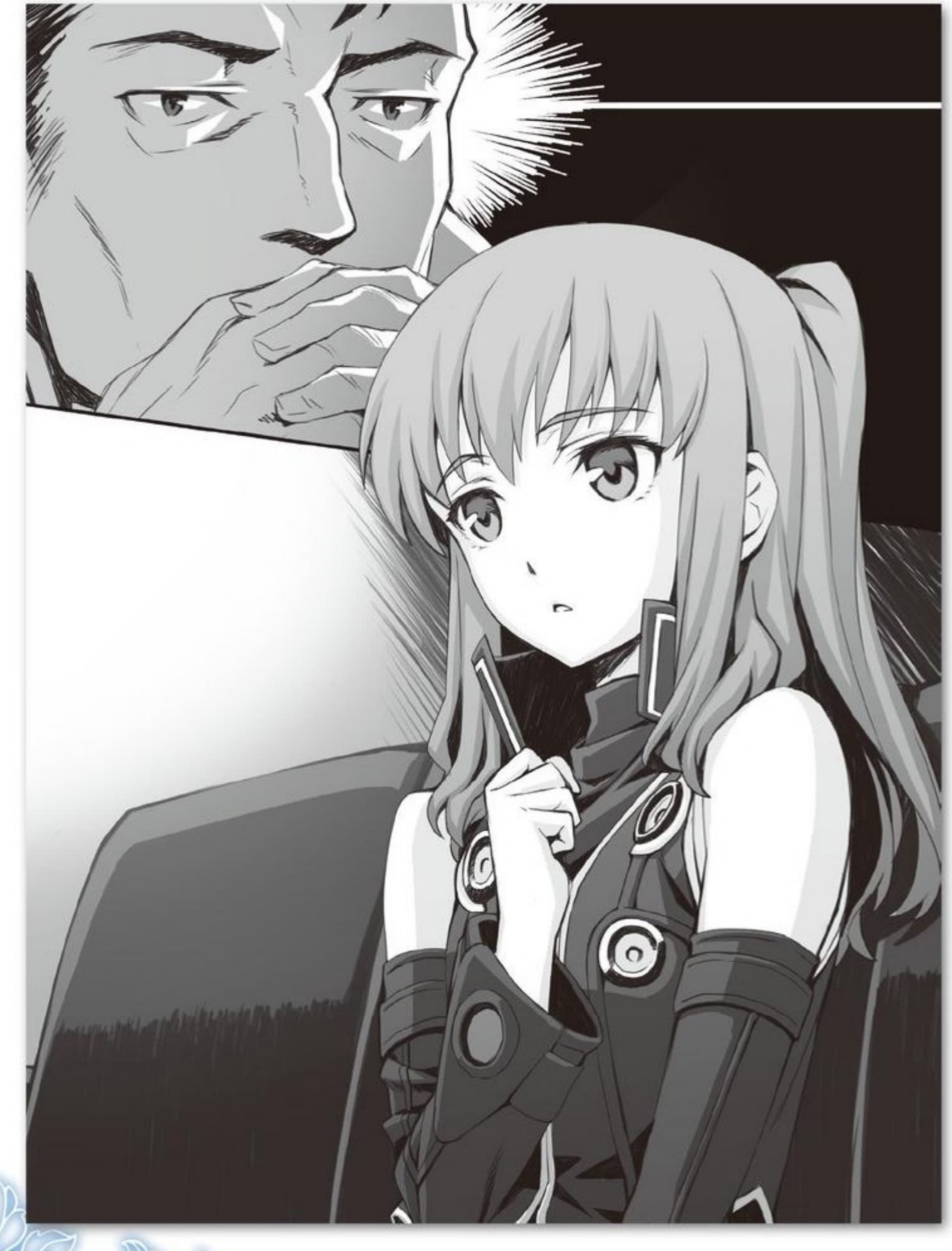
「エプスタイン財団から来ました、ロバーツと申します。すでに、導力メールで資料等はお送りしたと思いますが……」

「目は通してあります。ですので、簡潔な説明で結構です」

セルゲイに言われて、ロバーツはホッとした。実は、人前で説明をするのがあまり得意ではないので、しゃべることが減るのは大歓迎だった。

「では、魔導杖に関する具体的な説明は省かせてもらいます。当方としては、魔導杖を多くのシチュエーションで使用し、データを蓄積したいと考えています。そこで、さまざまな事件解決にあたるクロスベル警察に協力をお願いしたいと考えた次第です」

「で、実際にこちらに出向してくるのは……」
そう言いながらセルゲイは、ティオに視線を移した。
「はい、わたしです。何か問題でも?」
ティオはそう言って、セルゲイを見つめ返す。セルゲイは目を細め、何事か思案をしているようだった。
「正直なところ、こちらとしては、エプスタイン財団からの要請という時点で異例の事態だと考えています。さらに、出向してくる方がこうも若いというのは完全に想定外でしてな」
セルゲイの言葉に、あわあわと慌てだすロバーツ。こうなることも想定はしていたつもりだが、実際にクロスベル警察の人間に言われ、パニックになってしまっていた。
「あ、あの、では……」
ロバーツの狼狽ぶりはあえて無視し、セルゲイはティオに言った。
「ティオ・プラトー。君にひとつ質問がある。その質問いかんによっては、この話は断らせてもらうかもしれない」
ティオはセルゲイを見つめかえす。
「ティオで結構です。質問とはなんでしょう?」
セルゲイの細い目が、より細められる。
「君は何故、クロスベル警察に来たんだ?」
ティオはいくぶんかムッとした様子で答えた。
「先程も主任が言いましたが、魔導杖の実用試験で……」
ティオの言葉を、セルゲイは軽く首を振って遮った。
「それはエプスタイン財団の事情だ」
セルゲイの問いかけの意味が分からず、ティオは困惑した表情を見せる。
それを見て、セルゲイはゆっくりと言葉を紡いだ。
「君がここに来た理由だ。分かりづらいなら、君がここで何をしたいか、でもいい」
「わたしは……」
そこまで口にして、ティオは言葉を失った。
わたしは魔導杖のテストのためにここに来た。魔導杖の開発には初期段階から関わっているから、わたしがテストをするのは当然だ。
——違う、そういうことじゃない。
魔導杖のテストも、その場所にクロスベル警察を選んだのも、すべては自分だ。
だとしたら、何故わたしはこの場所を選んだのだろうか?
わたしはここで、何をするつもりだったのか?
分からない。
もうあの人は、ここにはいないのに。
ティオは押し黙る。その表情には、わずかにだが、悲しみの色がのっていた。



　そんなティオの様子を見て、ロバーツが慌てて声をかける。
「ティオ君、だ、大丈夫？　気分でも悪いのかい？」
「いえ……」
　ロバーツの問いかけに返事をしたものの、ティオはまだ思考を続けているようだった。
　その様子を見て、セルゲイは、やはり、と思った。
「おかしな質問をしてしまったようだ。すまない」
　セルゲイはわざと大きな声を出し、ティオの意識を現実に戻した。
　ティオはハッとした様子で気づき、いえ、とだけ言って目線をそらす。
　気まずい沈黙が流れ、ロバーツがなんとかこの場を取り繕ろうと、声をあげた。
「あのう……先程からお話を聞いていると、そちら側も受け入れ体制が整っていないようですし、この話はやはり一度白紙に戻した方がいいのではないかと……」
　ロバーツの言葉に驚くティオ。今さらこの人は何を言っているのだろう。
　とにかく反論をしなくては、と思ったその時。
「いえいえ、我々は是非ティオ君を受け入れたいと思っていますよ」
　今度はセルゲイの言葉に驚いた。同じように驚き、口をパクパクとさせているロバーツに向かって、セルゲイは言った。
「エプスタイン財団には導力ネットワークの件で我々もお世話になっています。ぜひ協力させてください。それに今度立ち上げる予定の組織では、導力関係に詳しい人材も欲しかったところでしてな。渡りに船とはこのことですよ」
「しかし、先程の質問にティオ君は……」
「いやいや、あれは私のちょっとしたイタズラでして」
「い、イタズラ？」
「『悪人をバンバン捕まえたいです』などと言われたらおもしろいかなと思った次第です。いや、少々不謹慎でしたな」
　そう言ってセルゲイは、頭をかいた。
「はぁ……」
「とにかく、我々としてはエプスタイン財団とティオ君にご協力いただきたい」
「ですが……」
　ロバーツは反論をしようとしたが、口をつぐんだ。最初に魔導杖のテストに協力して欲しいと頼んだのはこちらなのだ。それをまたこちらの都合で引っ込める、というのはおかしな話ではある。
　先方が乗り気でないのならともかく、是非にと言われている状況では、なおさら引っ込めづらい。
　ロバーツはしばらくうんうんと唸ってから、最後に肩を落として言った。
「……ティオ君を、よろしくお願いします」
「分かりました」
　ティオは、ジト目でロバーツを見ながらつぶやいた。
「主任が余計なことを言うから、一時はどうなるかと思いました」
「うぅっ……面目ない」
　ティオのそんな様子を見ながら、セルゲイは思った。
　彼女は、本当の望みに気づいてはいない。
　親元に帰したはずの彼女が、どういう経緯でエプスタイン財団にいるか、それは分からない。
　だが、少なくとも手放しで幸福な状況にある、とは言えないのだろう。もし本当に幸福なら、彼女はこの街に来ることはおろか、関心を向けることすらしなかっただろう。
　恐らくは悩んでいるのだ。〝生きる〟ということに。
　悩むからこそ、人はもがき、行動をする。彼女がこの街に来たのは、そういう理由があったのだろう。
　かつて自分を救ってくれた人物がいた街。その息吹を強く感じられる場所。それがここ、クロスベル警察だったというわけだ。
　変わらずにチクチクとロバーツをやりこめているティオを見つめながら、セルゲイは今は亡き部下に向かって心の中で呼びかける。
　どうやら俺はもうしばらく、このティオ・プラトーという少女につき合う必要がありそうだ、と。

ティオの章　了

THE LEGEND OF HEROES

碧の軌跡 アオノキセキ

情報課通信

碧の軌跡の情報をいち早くお届け!!

気になるビジュアルを公開!









９月２９日にプレイステーション・ポータブル専用機として発売が決定された、『軌跡』シリーズ５作目となる最新作『英雄伝説 碧の軌跡』。「英雄伝説史上最大のクライマックス」をコンセプトとした今作は、前作『零の軌跡』から数ヶ月後の世界が舞台となっている。多数の美麗なビジュアルに期待が高まる。

■キャライラスト

特務支援課のメンバーはもちろんのこと、『空の軌跡』の人気キャラクター・オリヴァルトが参戦。そして新キャラクターも続々と登場していくぞ。



■製品情報

●英雄伝説 碧の軌跡
発売日：2011年9月29日発売予定　ジャンル：ストーリーRPG
対応機種：PSP（プレイステーション・ポータブル）専用
UMD枚数：1枚
メモリ：未定
プレイヤー人数：1人
価格：通常版：6,090円（税込）　ドラマＣＤ同梱版：7,980円（税込）
完全予約限定版：9,240円（税込）
CEROレーティング：未定







■ゲームビジュアル

美しいクロスベルの街の風景や飛空挺、巨大な列車砲など様々な場所でストーリーが展開していくようだ。

■ねんどろいどぷち

完全予約限定版では、特典としてねんどろいどぷち「ティオ」＆「エリィ」が同梱される。今回を逃すと二度と手に入らないレアアイテムだ。






英雄伝説 空の軌跡 ソラノキセキ THE ANIMATION

遊撃士協会アニメ支部

アニメ版『空の軌跡』の最新情報を毎号レポート！

最新カットを大公開!

遂に発表された「英雄伝説 空の軌跡」のアニメ化情報。前号では橘監督と脚本の上江洲氏による対談でその内容の一端に触れたが、未だその詳細は秘密のヴェールに包まれたままだ。しかし、今回は新たに「英雄伝説 空の軌跡」アニメーションの公式ＨＰがまもなく立ち上がるとの情報を入手。何と５月10日発売予定のＥＣ(エモーションコミックス)「英雄伝説 空の軌跡」第２巻（発行：バンダイビジュアル、発売：角川グループパブリッシング）の発売に合わせて多くの情報が発表されるという。アニメーション用の描き下ろしイラストが発表されるほか、多くの新情報が掲載されるらしい。もう少しだけ我慢をして楽しみに待とう。


▲にっこりと笑う主人公のひとり・エステル。画面いっぱいに動き回る姿を早く見てみたい。


▲エステルたちと出会い、共に数々の事件を解決していく少女・クローゼ。


▶土を撒き散らして進むエレボニア帝国の戦車


◀大迫力の飛空挺アルセイユとグロリアスも登場


▲月の光を浴びて怪しげな雰囲気をまとう《怪盗紳士》ブルブランも登場。


▲シェラザード(左)とオリビエのふたりは、アニメでも絶妙な絡みを見せてくれるのか。

※カットはPVのものです。



月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.03

発行人	吉田隆
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 田中一寿
ライター	宮崎洋平
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒 101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社